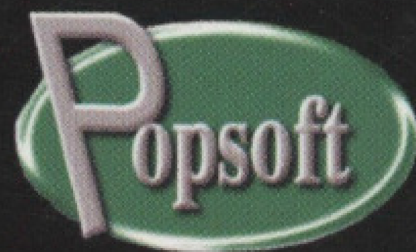
电脑应用和娱乐的第一选择 总第94期

大众软件

2001

05



WWW.POPSOFT.COM.CN

■ 封面故事

软硬中国造

■ 实用软件

压缩软件你选谁

WPS2001抢鲜测试

■ 硬件评析

五块i815EP主板总评试

■ 网络时代

天下没有不要钱的"午餐"?

■ 专题企划

西山居素描

■ 前线地带

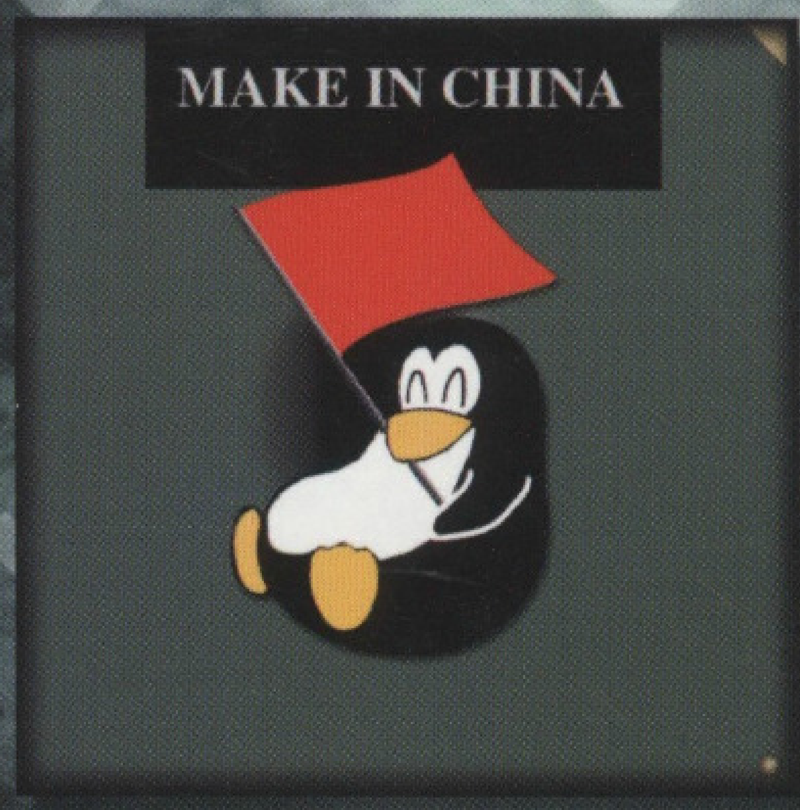
荣誉勋章——联合攻袭

六翼天使

■ 攻略指引

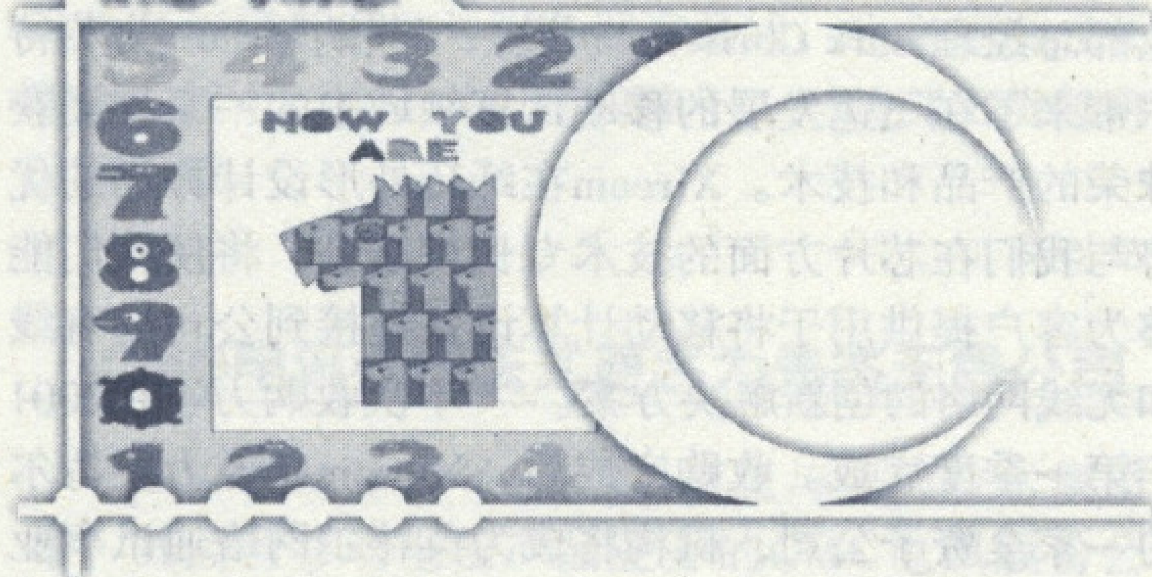
石器时代

英雄无敌历代记——龙之抗争



零售价 ¥: 6.50元





联想集团采用赛门铁克防病毒软件

2001年2月，联想集团总部及各地分公司完成诺顿防病毒7.0企业版的安装工作并投入使用。联想集团由各自独立运作的联想控股、联想电脑、联想神州数码三大板块组成，每个企业所采用的操作平台都不尽相同。诺顿防病毒企业版7.0支持本地网络和远程配置，为联想系统管理人员在桌面机和便携机混合使用的环境中选择适当的防病毒软件提供了相当的灵活性。诺顿防病毒企业版7.0对Windows 9x、Windows NT/2000工作站和服务器、NetWare和Windwos 3x/DOS等各种平台的支持为联想多层次的系统提供了多层次的保护。

本刊记者

中国万网引进专用的SSL加速设备

近期，网站服务提供商中国万网斥巨资引进专用SSL加速设备——Intel网擎电子商务加速器，保证了Internet数据传输的安全，提高了其服务网站的访问速度。SSL协议为一种安全数据传输协议。Intel网擎电子商务加速器采用专门设计的软硬件结构处理SSL，从后台服务器卸载SSL处理工作，减轻服务器的负载。它具有处理速度快、兼容任何后台Web服务器、可通过级联成倍提高SSL处理能力、易于安装、在出现故障或断电后数据可以透明通过等优点。目前，中国万网的多品牌服务产品如“明星”、“皓月”、“旭日”中均已使用了Intel的专用SSL加速设备。

本刊记者

大型网络游戏《第四世界》正式开城

由北京中文之星公司所属的“蜂巢工作室”开发的国产大型图形网络游戏——《第四世界》，经过两个月上千人的测试，已进入收尾阶段。这款游戏以现代都市社会结构作为主线，成功地营造了一个具有超强真实感的现代虚拟社会，因此，在测试阶段很受青年玩家的喜爱，游戏注册人数已突破万人。产品定于今年3月5日正式上市，定价为29元。此外，在促销期间，游戏所有注册玩家还将获得30天免费使用期，测试阶段的玩家也将享受到开发公司提供的优惠政策。（详情请关注“乐乐网站”http://www.lele.com.cn）。同时，在“乐乐网站”上进行的游戏代言人选秀活动也已于2月底结束，评选结果将会在游戏上市同期公布，前100名的参与者都将获得纪念奖品。

本刊记者

北大方正扫描仪获奖

近日，北大方正扫描仪传出喜讯，它不仅获得了“2000年《中国计算机用户》满意产品奖”，而且获得了国际订单开始打向国际市场。此次获奖的方正F8180采用10000点像素高品质CCD技术、42 bit彩色输入输出，可以完成1200dpi×2400dpi超高精度的扫描。同时，方正F6180扫描仪产品最近接到的一笔国际订单分别来自巴基斯坦和阿根廷。此国际订单是在2000年10月的广交会上签定的。2000年12月底，第一批产品已经发往巴基斯坦。这是北大方正推出扫描仪产品后完成的首次外销合同，说明方正扫描仪不仅奠定了其在国内市场的地位，也开始向国际市场进军。

本刊记者

七喜电脑争得广东省检察院PC标案

近日，在广东省检察院办公设备招标会上，七喜电脑向用户展示了其高性能商用机，并夺得PC标案。

网　址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

正文用纸 ：辽宁省开原制浆造纸厂

本刊特约作者

庞大智　佘一兵　侯　毅　李　靖
蔡　旋　任　良　大胖子　费江枫
程　嘉　孟祥军　汪　军　祁　玲
祝佳音　黄　翎　李文睿　张广宇
甘旭东　于国重　赵　挺　李　宾
吴瑞川　郦彦卿　黄昭舜

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址：北京朝阳区芍药局(100029)

参加此次竞标的还有联想、长城等国内知名PC品牌，七喜此次竞标的“喜笛5000”采用PⅢ800处理器、AGP显卡、GVC10/100M的网卡和15"数控显示器，可以满足图文处理的高标准办公需求。今年1月中旬，在招标会上胜出的百余台“喜笛5000”落户广东省检察院。针对不同的行业诉求，七喜已经推出了面向证券公司的机型“股龙”、面向教育系统的多媒体网络教学方案“教学通”，覆盖了行业用户多元化的需求。

本刊记者

矽统华硕全国巡展

核心逻辑芯片组及绘图芯片厂商矽统科技（SiS）将联手华硕电脑股份有限公司于今年2月中旬分别在北京、上海、广州、成都四地举办全国巡展，在活动期间矽统科技将对其最新产品SiS635、SiS630E及SiS730S三款芯片组进行详细介绍。SiS630E与SiS730S是分别支持Intel和AMD的两款整合型芯片，内建128-bit 3D/2D绘图芯片SiS300，具备硬件加速的DVD播放功能。而华硕电脑公司也将现场展示多款分别采用矽统科技（SiS）芯片组的最新主板。

本刊记者

东大金算盘与重庆中财共建教育伙伴关系

近日，东大金算盘软件有限公司参加了重庆市中专校“财经教学研究会2000年年会”。作为此次研讨会的特邀嘉宾单位，东大金算盘予以高度重视，派出了经验丰富的专业人员参加，并在研讨会上作了题为“会计核算中心信息管理系统在财政体制改革中的应用”的专题发言，并结合多年的实践经验，为与会代表就会计电算化教学、会计电算化应用、金算盘软件在工业、商业、医疗、证券等领域的应用等方面做了全面的介绍和详细讲解。此外，还向与会的各学校代表分别赠送了一套金算盘软件试用版。

本刊记者

英特尔将要收购Xircom

2001年1月19日，英特尔公司和Xircom公司宣布已达成最后协议，英特尔公司将通过一个全资子公司以每股25美元的价格收购Xircom公司，支付方式为现金，总收购价格大约为7.48亿美元。另外，英特尔将承担现有全部的既得和非既得员工认股权。此次收购使英特尔将能够为笔记本和移动计算提供新产品，从而补充了英特尔现有的台式机和基于服务器的网络接入业务。Xircom公司位于加利福尼亚州Thousand Oaks市，是PC卡和用于将移动计算设备与公司网络和互联网连接起来的其它产品的供应商。Xircom在创新的纤巧外形网络产品方面具有领先优势并具有强大而完善的销售渠道网络。英特尔副总裁兼英特尔网络通讯事业部总经理Mark Christensen说：“收购Xircom为英特尔带来了在飞速发展的移动计算领域中的一系列屡获殊荣的产品和技术。Xircom在纤巧外形设计方面的优势与我们在芯片方面的技术专长相结合，将使我们能够为客户提供用于将移动计算设备连接到公司的有线和无线网络的创新解决方案。”本次收购力争在2001年第一季度完成。收购完成后，Xircom将成为英特尔的一家全资子公司，机构将成为英特尔网络通讯事业部的一部分。

本刊记者

企业服务器为Linux带来新机遇

2001年2月5日，在纽约举行的Linux World活动上，英特尔公司副总裁Will Swope指出，在运行电子商务数据中心的关键企业服务器上部署Linux操作系统是软件技术新的经济增长点。Linux通常部署于“前端”服务器上，这些服务器通常比较小，配备一或两个处理器，在可以称得上是当今企业“心脏”的数据中心中，负责处理互联网与电子邮件通信。但是，较大的“中间层”和“后端”多路服务器一般并不安装Linux。这些服务器运行着关键任务，是这些计算中心的主干。这就为Linux和开放源代码开发团体创造了一个商机。

本刊记者

Dialogic荣获六项业界大奖

2001年2月6日，英特尔北京公司下属的Dialogic公司荣获了美国业界顶级出版物颁发的六项“2000年年度产品大奖”（2000 Product of Year）。获奖的产品包括英特尔a融合通信平台、CT Media2.0和语音门户平台。Dialogic是英特尔公司的全资子公司，致力为开发互联网与电信的融合应用的用户提供核心构件和技术服务。Dialogic的产品被广泛应用于企业和公共网络环境中的语音、传真、数据、语音识别及合成、呼叫中心管理、IP电话等。Dialogic自1998年以来已获得了业界领先机构和出版物颁发的30多项产品大奖。

本刊记者

精英2001年竞逐第一大品牌宝座

精英合并鑫明品牌后，预计2001年单月出货超过200万片，很可能超越华硕成为全球第一大主板品牌。该公司的鑫茂厂目前已通过康柏与IBM等大厂认证，2001年将积极进军代工市场。精英表示，2000年达成出货目标并无问题，其中精英品牌总量突破1000万片。该公司虽尚未确定2001年目标的详细数字，但

业内普遍认为2001年出货量至少成长5成。除精英本身将扩大代工业务外，精英将鑫明品牌并入旗下，且另外开拓信息家电与服务器产品线，也是刺激成长的因素。其中，鑫明并入精英旗下，对精英出货量将有显著贡献。

本刊记者

CMG电讯公司正式更名为先杰无线公司

2001年1月12日，CMG信息与通信技术集团宣布，其经营移动电信产品业务的CMG电讯股份公司（CMG Telecommunications）正式更名为先杰无线公司，此一变更即刻生效。这次变动是经过一段时期业务的快速增长，及对由移动通信运营商转变为向全球无线电信市场提供解决方案的供应商进行反思后得出的结果。先杰无线公司的短消息服务中心设备不久前刚刚获得信息产业部的入网许可证，是首家获得信息产业部该设备入网许可证的外国公司。

本刊记者

明基电脑更名

2001年2月8日，苏州明基电脑有限公司在京召开新闻发布会，宣布自即日起苏州明基正式更名为“明基电通信息技术有限公司”。新名称更能完整表达公司的定位，确立明基在通信产品与数码电子多媒体领域的发展方向。随着公司的正式更名，2001年明基电通将进一步引进新产品，开发新渠道，继续落实企业E化，使整个体系更健全\更健康，并大幅度提高公司的营运效率。

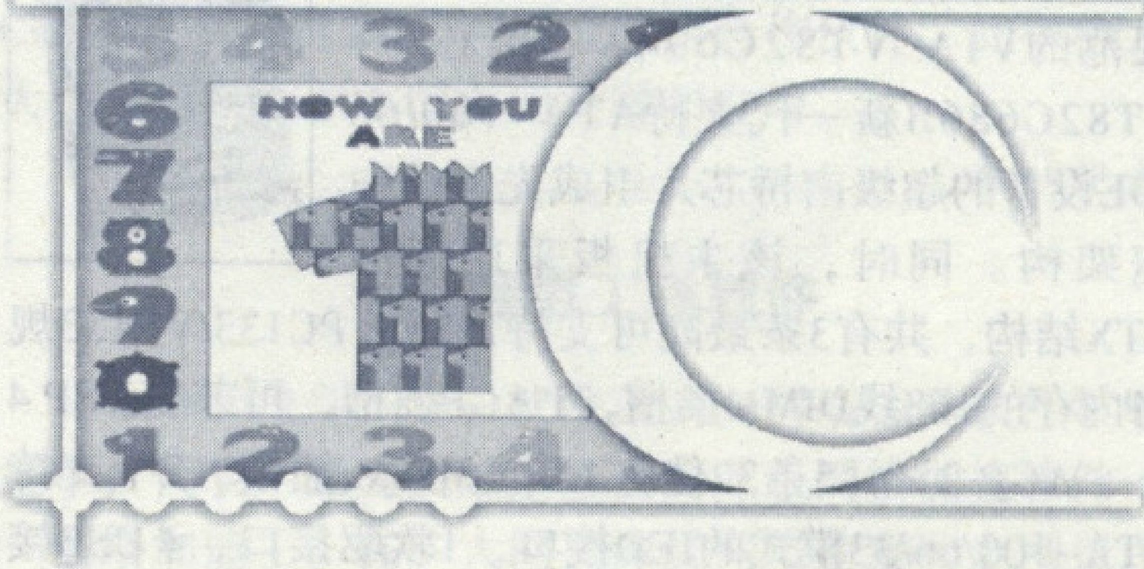
本刊记者

2001年1月全国软件零售排行榜

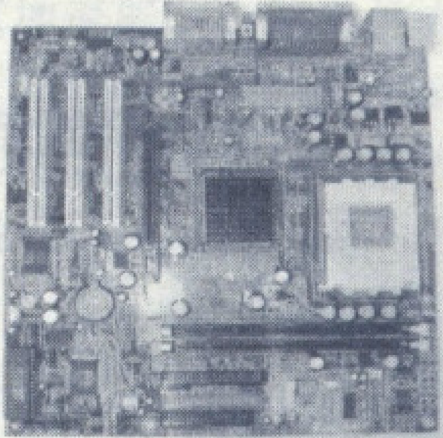
应用类			
1	KV3000	6	金山词霸.net2001
2	金山毒霸标准版	7	东方快车3000
3	东方影都	8	虚拟光碟
4	瑞星2001版	9	东方网页王Ⅱ
5	豪杰超级解霸	10	洪恩毒盾+McAfee杀毒之星
娱乐类			
1	新天使帝国（标准版）	6	晶合世纪风——明星志愿合集
2	网络三国晶合专卖CD版	7	晶合世纪风——可爱小猫咪（新）
3	晶合世纪风——仙剑	8	神雕侠侣世纪号
4	晶合世纪风——轩辕剑	9	石器时代正式版
5	傲世三国	10	战略高手
综合类			
1	欧美英文歌曲全集	6	水晶宝合2001年1月号
2	走遍美国	7	MP3流行宝典II——王菲篇
3	从零开始学英语	8	选号王——智能彩票分析选号系统
4	迪士尼神奇英语	9	随心所欲说英语2——2000年新装
5	财智2001家庭理财	10	MP3流行宝典II——罗大佑世纪珍藏版

经过一段时间的紧张筹备，全国软件销售排行榜终于与读者见面了。全国软件销售排行榜是在原先“大众软件软件零售排行榜”基础上，与多家全国权威软件销售机构共同合作制作的，将更加全面客观地反映当月主要类型的软件销售情况，给读者以更准确的信息。

在此，特别感谢**连邦软件有限公司**、**晶合时代软件技术公司**以及**8848电子商城**的大力协助。



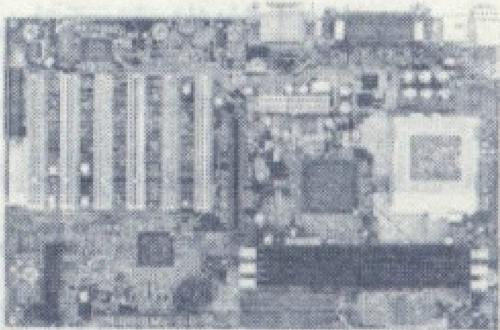
丽台科技推出新主板



丽台科技新近推出支持AMD K7 Duron/ThundBird CPU的整合单芯片主板WinFast 7300K7。它采用SiS730S整合型单芯片，支持Socket A CPU及MicroATX规格设计，整合了128-bit 3D绘图显卡、ATA100 IDE控制器、10/100M以太网卡、3D立体音效，支持2个USB，内建2条168pin DIMM插槽，及1条4× AGP、3条PCI等扩充槽，内建DVD硬件加速引擎，可提高DVD影片播放品质，并可以减轻CPU占用率高达90%。

……………………………………本刊记者

DFI推出i815EP主板CS61-EC

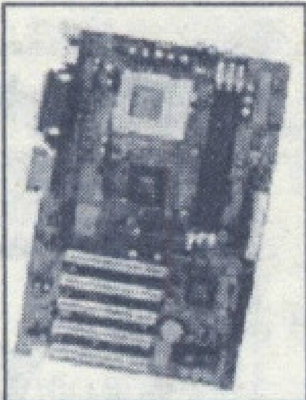


全球著名主板制造商DFI新推出的DFI钻石i815EP主板，型号为CS61-EC，PCB采用传统金黄色4层板设计，Socket370架构，支持赛扬、外频66/100MHz赛扬Ⅱ100/133MHz奔腾Ⅲ处理器。DFI CS61-EC仍保持上一款i815E（EP）的高端性能支持，如AGP 4×、PC133、ATA-100等；扩充方面，CS61-EC为用户提供了1条AGP、6条PCI及1条AMR扩展槽，满足更多的内部设备需要。CPU插座仍采用气冷装置设计，保证对1GHz以上的CPU提供良好的散热效果。CS61-EC针对大众化市场，以钻石主板一向备受好评的稳定性和质量，配合即将面市的100MHz赛扬II处理器，将组成近期具有高性价比的系统平台。

……………………………………本刊记者

磐英推出CU-133A+主板

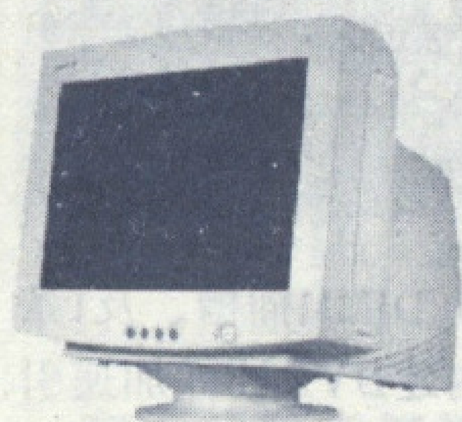
EPoX磐英近日推出了基于VIA Apollo Pro 133A +



VIA 新一代686B南桥芯片的磐英CU-133A+主板。该主机板采用支持PC133规范的VIA VT82C694X北桥芯片+VT82C686B新一代支持ATA-100/66 IDE设备的超级南桥芯片组成先进的中枢架构。同时，该主机板采用标准ATX结构，共有3条最高可支持768MB PC133/VC133规格内存的168线DIMM插槽，1 AGP插槽，可兼容AGP 4×、AGP 2×，5条32位PCI Bus Master插槽，2个支持ATA-100/66/33模式的IED接口，1软驱接口，4 USB接口（其中2 USB接口可选）。此外板上集成的VIA VT1611A数字音效编码器（CODEC）还提供了符合AC97 2.1规范的音效功能，并备有扬声器、线性输入、麦克风输入及游戏/MIDI接口。

……本刊记者

Acer纯平显示器新军Acer77g

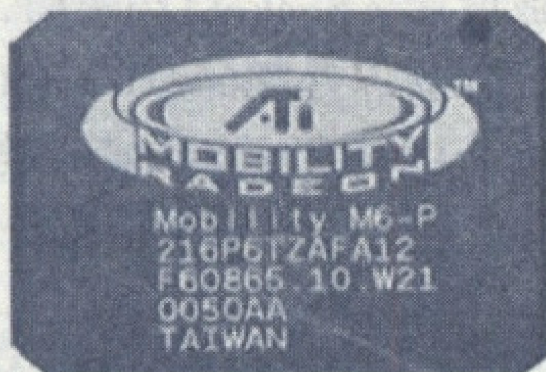


岁末年初之际，Acer又推出一款17"纯平显示器Acer 77g。该显示器的点距为0.25mm（水平点距0.22mm），带宽达110MHz，水平扫描频率为72kHz。最佳分辨率为1280×1024时可达到75Hz的刷新率，图像显示更细腻、柔和。5组色温调节专为全球性使用设计，色彩表现更丰富。

……本刊记者

ATI Radeon Mobility 图形芯片

ATI日前发表了Radeon绘图处理器（首个流动版本Mobility Radeon），相比nVIDIA的GeForce2 Go，Mobility Radeon拥有更高整合性，除了具备Radeon的3D效能，ATI希望将其变为Mobile All-In-Wonder提供DVD重放、TV输出和接收电视节目。Mobility Radeon共有4个版本，包括基本AGP 4×的‘S’版本、支持8至64MB的SDR或DDR内存的‘P’版本、内存16MB DDR内存的‘D’版本及内存8MB DDR内存的‘M’版本，其中后两者是针对流行的超薄迷你笔记本电脑应用的。



……本刊记者

三星推出大容量手机用存储芯片

韩国三星电子公司今年2月12日推出第一块32兆大容量手机用存储芯片。这种芯片将主要用在第3代手机，即3G手机上。该芯片是一种静态存储器，但有动态存储器的结构，并能与现有的静态存储器很好地兼容。三星电子公司从1992年起就成为世界上最大的静态存储器生产商，从1995年起成为最大的动态存储器生产商。该公司称自己去年在世界动态和静态随机存储器市场上的份额分别为21%和25%

……本刊记者

Sony首台Turbo光驱——CDU5211

Sony Corporation of Hong Kong Limited宣布推出最新光驱CDU5211，可提供40至52倍速可调速Turbo功能，是Sony首台Turbo CD-ROM。此类光驱有助于用户以经济实惠的方式提升性能。CDU5211的预设速度为40倍速，若用户要以更高的速度读取数据，可按住按钮5秒钟，就可以把速度提升至52倍速。而将光盘取出时，光驱又会自动恢复到预设的40倍速。此功能有助于应付市面上各种品质良莠不齐的光盘，令其拥有出色的读取能力。同时CDU5211还具有数码音效解压（DAE）功能，CDU5211的最高传输速率为每秒7800kB，DAE（数码音效解压）速度为14倍速。该DAE速度可让用户较高的速度完成光盘的刻录，以缩短备份时间。CDU5211还加入了防尘保护功能，使其可在恶劣的工作环境下仍保持最佳状态。

……本刊记者

源兴光驱“定风指”降噪

2001年2月，源兴精品公司继在原有“定风珠”的基础上又推出了全新理念的降噪功能——“定风指”。具有源兴“定风指”功能的新型精品52×光驱除可继续使用“定风珠”软件进行降噪外，还增加了利用光驱面板上的播放按钮进行降速除噪的功能。用户可在光驱运行时，按动光驱面板上的播放按钮来调节光驱的倍速，依次变化为52×-40×-32×-8×-52×，可重复循环调整以达到用户的不同使用需求，使其即降低了噪音，又可保证能有一个较高的传输速率。

……本刊记者

优派显示器PF 775

ViewSonic优派的17"彩色全平面显示器PF 775，采用了三菱钻石珑柱状平面显像管，利用阴极射线管来降低平面扭曲，不但使屏幕表面可视区更大，还能为用户提供更卓越的视点感觉及视觉效果，同时可使反光最小，即使长时间使用，眼部也不会感到疲劳。这款机型栅距达到了0.25mm，在1600×1200逐行超高分辨率时，垂直刷新率高达77Hz。显示器采用了先进的显示器涂层技术以及视控功能，保证输出画面的

亮丽清晰。该显示器符合TCO'99安全规范标准，满足用户对专业排版和绘图设计环境的精密要求。

……本刊记者

洪恩环境英语——你好美国

日前，由金洪恩电脑有限公司推出的《洪恩环境英语——你好美国》在全国范围内隆重上市。《洪恩环境英语——你好美国》取材于美国Grolier原版教材Hello America，由美国权威语言教育专家编著而成，专门供英语为非母语国家的学习者使用。在制作过程中，洪恩广泛征集了中外著名语言专家的意见和建议，依据中国人学习英语的特点，再赋予人性化的设计理念，注重学习心理与技巧相结合，充分调动耳、眼、口，演绎美国生活的方方面面，为国人学习英语又提供了一份很好的教材。



……本刊记者

开天辟地Ⅲ

近期，北京金洪恩电脑有限公司推出了《开天辟地Ⅲ》，并已迈进全国市场。这是北京金洪恩电脑有限公司继《开天辟地》、《开天辟地Ⅱ》后推出的第3代电脑入门产品，也是国内目前具有一定实力的电脑教学精品软件。这套即将上市的《开天辟地Ⅲ》具有内容全面、讲解生动、专业性强等特点，融入了全新的设计理念，结构科学、由浅入深。《开天辟地Ⅲ》在《开天辟地Ⅱ》的基础上更上了一个新台阶：制作更精良，内容更新颖、更实用，教学理念更先进，教学方法更科学。全程交互式的教学手段结合人性化的设计，使初学者容易上手。

……本刊记者

中科大白鲨完全版V.92Modem



中科集团最新出品的大白鲨黄金版V.92 Modem——霹雳Ⅱ型正式投放市场。中科集团是新世纪第一个将此款型号 Modem投放市场的。该公司决定用上千万资金来加强对未来通讯消费市场的推动，并与世界著名通讯公司——美国CONEXANT及LUCENT结成战略合作伙伴，此举将大大推动这一技术在国内的发展和应用。

……本刊记者

华彩网络工具软件

2000年2月，华彩软件正式向网络工具软件领域进军，代表产品为大陆第一套商业版网络加速软件——网络加速王。在广大网民深受网络速度和上网费用限制的今天，该软件的推出正迎合了市场需求和用户需要。该软件最多可提高16倍上网速度，节省75%的上网时间。由于其操作简单、性能稳定安全而成为美国销售冠军，被《PC Magazine》杂志评为"市面上使用最简单、稳定安全的网络浏览加速器"。该软件大陆售价为39.9元。与网络加速王同期推出的网络工具软件还有会说话的电子邮件，其特点是可以将发件人的声音、图像、背景音乐通过格式转换以E-mail的形式进行发送和接收。

……本刊记者

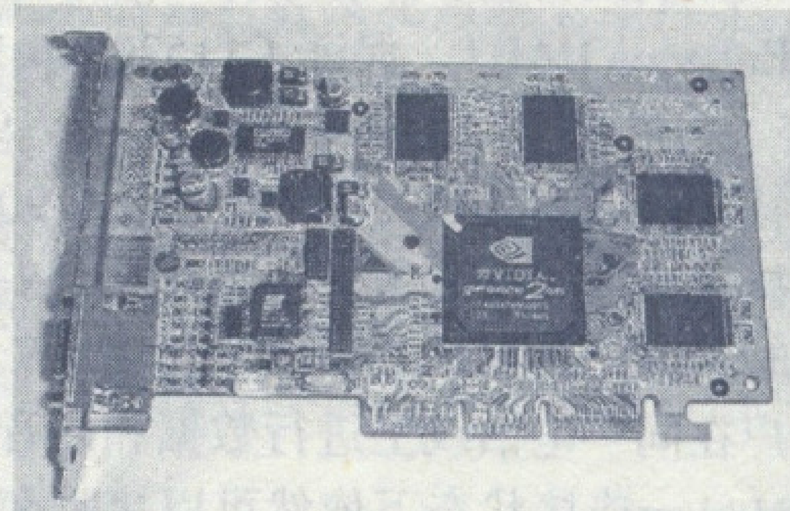
戴尔全新台式机

戴尔最近宣布推出全新GX150 SF OptiPlex台式计算机。其特点是：该产品是OptiPlex系列中体积最小、最容易建设、维护和管理的产品。其精巧的设计和先进的技术能让各大企业、公司的信息部门充分利用现有的企业台式计算机系统，构建起最具成本效益且降低附加成本的运行环境。

……本刊记者

昂达"闪电7000+"显卡

广州昂达电子日前推出一款低价高性能的显卡"闪电7000+"。该显示卡采用了GeForce 256的第二代绘图芯片GeForce 2 GTS，还采用了三星DDR的显存，该显存的传输速度是普通SDRAM的2倍，其性能较之GeForce 2 MX 有了极大的提高，更加突出地展示了新一代显示卡产品的超强性能。同时，此款产品搭配32 MB DDR显存的AGP版本，配有第二代几何运算及光源处理引擎（T&L），采用0.18微米的工艺制造流程，核心频率可达200MHz。



……本刊记者



大白鲨黄金版Modem——霹雳Ⅱ型

厂商：中科实业

上市：2001年1月

售价：660元

内容：Modem+驱动盘+1CD

推荐：★★★★

晶合实验室

新年伊始，中科集团最新出品的支持V.92传输协议的大白鲨黄金版Modem——霹雳Ⅱ型正式进入市场。我们在第一时间拿到了中科公司的送测样品。

在Modem技术发展日趋成熟的今天，各厂家产品之间的性能差异已经变得越来越小。为了占据一定的市场份额，厂家们不但要提高产品的性能，还要在增加的实用功能上大动脑筋，以便更好地"取悦"于消费者。V.92传输协议推出不久，国内各大Modem厂商就纷纷计划推出支持此协议标准的Modem，都想在激烈的Modem市场竞争中占据领先地位。

大白鲨黄金版V.92 Modem——霹雳Ⅱ型是目前市场中为数不多支持V.92协议的Modem中的佼佼者。霹雳Ⅱ型外观颜色为独一无二的金黄色。霹雳Ⅱ型使用了CONEXANT公司的芯片，完全支持V.92协议；支持RS232接口；内置2MB Flash ROM；支持传真和语音传输；支持Windows 95/Windows 98/Windows 2000/Windows NT等主流操作系统。优质的变压器及合理的电路设计，使它具有强稳定性及不掉线的特性。RS232接口使用与166550/A兼容的Enhance UART，保证了115200bps的COM口速度。

下面，我们先来看看几个V.92传输协议的新特性。新型的V.92传输协议比V.90传输协议建立连接速度提高了3倍，接近于ISDN技术，省钱又省时，并且具有"不断线"功能。V.92协议还支持用户在同一电话线上进行数据和语音传输，使用户在Modem连接状态下依然可以接听和拨打电话。用户可方便在拨号连接过程中接听或拨打电话，然后恢复客户端和拨号连接。这个方法可以有足够时间（3分钟）让你在没有失去连接时便知道有人在呼叫你，这个特性被称为"网络呼叫等待"。V.92标准还提高了网络的上行速率，以往V.90 56K猫的发送（上行）速率为33k/s，接受（下行）速率为53k/s。而V.92标准56K猫的发送（上行）速率达到了48k/s，接受（下行）速率也提高为56k/s。

在我们的实际使用中这款Modem并没有能完全发挥出它的功效，原因就在于目前国内还没有正式支持V.92协议的ISP。所以这款技术领先的Modem暂时还是英雄无用武之地。但是只要有ISP一升级到支持V.92协议，这款Modem就可以直接支持V.92协议（免除任何升级）并实现V.92的全部功能，如更快的上传速度、网络呼叫等待等功能。不过霹雳Ⅱ型Modem秉承了大白鲨前几款Modem的优良品质，上线速度稳定在44k/s左右。从来没有发生过掉线的现象。上传和下载速度也很稳定，使用IE内置下载功能时速度稳定在3k/s至7k/s。

另外，出品大白鲨Modem的中科集团与金山公司紧密合作，用户在购买大白鲨Modem时可同时得到金山公司的最新产品：金山毒霸、金山词霸2001及iWPS，呵呵，这可是正版的呀，也同样享受正版待遇，如免费升级、维护等。

编辑点评：大白鲨黄金版Modem——霹雳Ⅱ型虽然现在还没能完全把它的优势体现给我们，但是就在目前的情况下，无论是从连接速度，还是使用时的稳定性来说，霹雳Ⅱ型表现都还不错。虽然霹雳Ⅱ型的价格要比市面上的V.90标准的Modem要高上一些，但是此款Modem采用的是完全V.92技术的芯片，只要当地电信一升级到V.92技术，就可以直接支持V.92协议，实现V.92的全部功能。霹雳Ⅱ型可以让你一直使用至更新的协议的推出，而在此期间不用再次花费Modem的更新费用，所以霹雳Ⅱ型还是比较超值的选择。



厂商：洪恩公司

上市：2001年2月

售价：198元

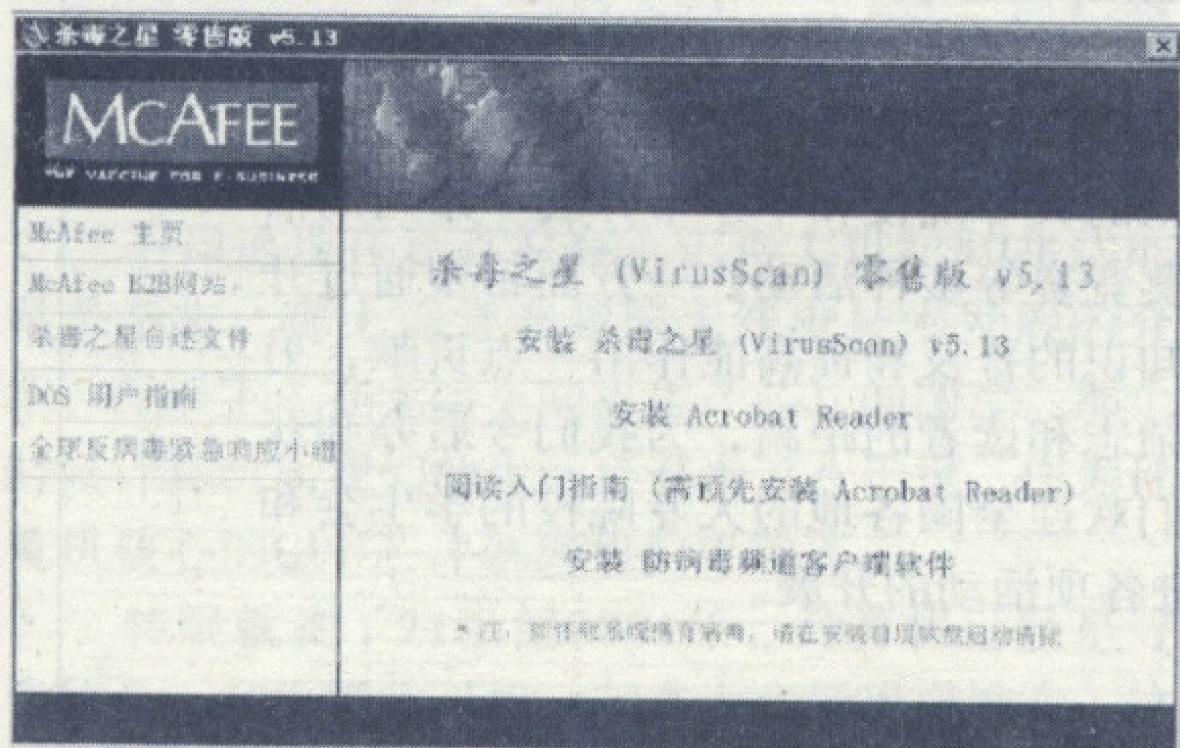
内容：2CD＋3张磁盘＋使用手册

推荐：★★★★

晶合实验室

McAfee杀毒之星＋洪恩毒盾

McAfee杀毒之星是一款享誉全球的知名杀毒软件，全球市场占有率第一，占据了60%强的市场份额。McAfee杀毒之星具有强大的功能，其查杀病毒种类在57000种以上，100%查杀CIH、宏病毒、"美丽莎"、"圣诞节"等已知病毒。它采用先进的双重智能扫描引擎及时发现新病毒、可疑病毒和未知病毒，在病毒发作之前能有效隔离感染文件。附带的PSDE引擎能高效查杀各种变形病毒，而采用新一代扫描引擎Virtran的定点扫描技术使扫描速度提高70-90%。这么好的性能为什么不试试呢？我们迫不及待地开始了这次测试。



此次推出的McAfee杀毒之星5.13是主要面向广大个人电脑用户的单机版产品。虽然是泊来的软件，但是经过汉化后的全中文界面依然让我们感到赏心悦目，浏览器界面风格清晰、使用方便，可以让你轻松地完成各项向导设置，实现定时病毒库升级及定时查毒、杀毒功能。其特有的屏幕保护杀毒功能设置，可以在用户离开电脑，屏幕保护程序自动启动的同时自动开始查杀病毒。

在Internet以及局域网中的网络防护方面，McAfee杀毒之星的表现也非常不错，能够有效地防范所有已知的特洛伊木马病毒、拒绝服务DDOS，并且可以防范恶意的ActiveX控件以及Java小程序等基于Web的恶意攻击；支持Outlook、FoxMail、Netscape等常用E-mail软件生成的信箱格式；E-mailX-Ray引擎主动防护电子邮件，在预览邮件之前即查杀病毒，保护用户的电脑免受电子邮件病毒的威胁。

在我们的实际使用中，McAfee杀毒之星扫描速度较快，并且可以对病毒进行实时监控，当带毒盘一放入驱动器后McAfee杀毒之星立即弹出报警。McAfee杀毒之星为广大用户提供了全面的升级和病毒库下载服务。McAfee杀毒之星同时还自带磁盘文件保护和修复工具Safe&Sound（McAfee杀毒之星伴侣），用来修复用户的硬盘。

而洪恩毒盾是北京金洪恩电脑有限公司开发的国内第一款全新概念的防病毒教育软件，它继承了洪恩软件一贯的风格，讲解生动形象，通俗易懂。内容涵盖各种病毒知识、原理、种类和杀毒防毒的方法及技巧，通俗详实。详细讲解McAfee杀毒之星的使用方法，带领你一步步学会查毒、杀毒、防毒的知识。洪恩毒盾是广大用户了解病毒知识和使用McAfee杀毒之星的得力助手。

编辑点评：McAfee杀毒之星是一款知名杀毒软件，这次洪恩公司引进汉化后把它带给了国内的广大电脑用户。在性能上McAfee杀毒之星的出色表现大家有目共睹，唯一美中不足的是这款软件不支持Windows2000 Server以上的服务器版本操作系统，使用Windows2000 Server以上操作系统的用户也就无缘使用这款优秀的杀毒软件了。

启事

2001年第3期《大众软件》第7页新品初评中卡利亚"魔眼"VR-2000 3D立体眼镜售价应为360元，误登为350元，特此更正。

编辑导语

从本期开始，我们每季度都将至少推出一期的“封面故事”。所谓“封面故事”就是将本期的一篇重头文章通过彩页的方式在封面上表现出来。如此安排希望能提高大家的关注力，也希望能为封面改革提供一个新的思路。在看惯了游戏美眉以后，不知大家对这样的封面改革是否满意，我期待着大家的“表扬”。

春节期间，不少B2C的电子商务网站因为种种原因都推迟了送货时间，究竟原因何在？是送货人员大批返乡，还是逾来愈热的假日经济已经波延到互联网上？是网站的应对策略有误，还是另有不为人知的原因？国外的B2C电子商务在圣诞节是否也有如此的尴尬？我们的记者带着这些问题在节后深入走访了诸家网站，不仅解开了以上的种种疑惑，而且还有不少新的发现，如果你也对这些充满兴趣，那么敬请期待我们下期的专题综述。

最近一段时间以来，我总感觉到一种困惑，随着从事编辑工作时间的不断增加，对于读者（特别是青少年读者）心理偏好的把握能力却在不断地降低，所以特别希望大家能对专题综述和专题企划栏目提出宝贵的意见和建议，也热切地期盼能来信告诉我们。为了更好地与读者进行交流，我们准备在全国的大专院校和中学中开展一系列的活动，如座谈会、知识讲座、有奖竞赛等多种活动，一方面希望通过开展这些公益活动对于推动电脑知识的普及和提高能作出一点贡献，另外也希望能通过这些活动拉近杂志和读者的距离，为我们今后办刊获得更多的第一手信息。因此我们欢迎全国各地的大专院校的学生会和其它组织和我们联系，共同促进各项活动的开展。

大众软件在全国的信息员网络已经基本建成，请收到我们签约协议的信息员尽快将书面协议寄回，要不就耽误大家的津贴发放了。另外我们还将继续在全国招聘各地的信息员，有兴趣从事该项工作的读者尽快来信哟。

请记清我们的信箱是：**news@popsoft.com.cn**。

辰烽



软硬中国造

计算机的软硬件，是构成计算机的不可缺少的部分。在计算机的硬件中，中央处理器CPU芯片是计算机内部对数据进行处理并对处理过程进行控制的关键部件。随着计算技术的深入，芯片的应用日渐渗透到社会生活的各个方面，从录像机、洗衣机、移动电话等家电用品到汽车引擎控制、导弹精确制导等方面，都需要嵌入各类不同的芯片。

计算机所使用的软件包括系统软件和应用软件，这些软件将使计算机运转并发挥作用。没有软件的支持，再高级的计算机也只是一堆废铜烂铁。而为应用软件提供运行平台的操作系统软件，更是其它一切软件正常工作的基础。

我国是计算机使用大国，对计算机软硬件的需求量都十分巨大。然而，到目前为止，我国具有自主知识产权的计算机软硬件产品还不很丰富，尤其是CPU核心芯片和操作系统部分，绝大部分依靠进口。随着计算机在各行各业的高速普及，越来越多的国家要害部门，如国防、金融系统、政府机关等普及计算机，计算机的安全性日益重要起来，对自主知识产权的芯片和操作系统的需求日益迫切。自主知识产权的芯片和操作系统将不仅仅解决计算机的安全问题，还将带来丰厚的商业利润和产权优势，促进整个民族经济的发展。

以下两篇文章综合介绍了我国在计算机芯片和操作系统两方面的现状。我们希望通过这样的介绍，使更多的人了解、关心并投身于中国微电子业和软件业中。

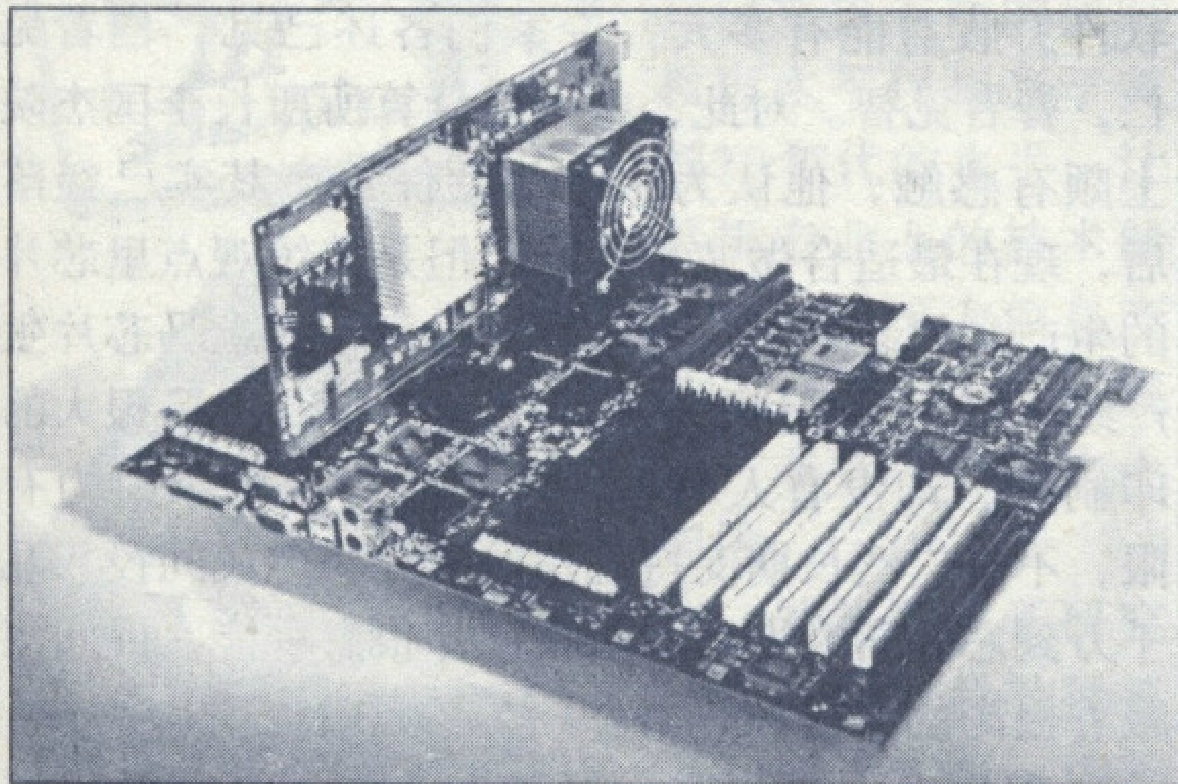
封面故事

中国芯何时跳起来

本刊记者 鼓楼

不知道现在还有没有人记得上世纪80年代的科普杂志，那上面常有我国无线电技术发展的介绍，配以工人在无尘车间里生产芯片的图片。那个时候计算机离我们的生活还有十万八千里，作为计算机核心的CPU芯片就离我们更远了。

转眼就到了21世纪2001年，计算机已经是寻常物品，和电视收录机一起在大商场里摞堆卖。这时候，关于芯片的事实才浮出水面：我国所使用计算机的芯片基本依靠进口！如果把计算化的我国比喻成一个人的话，进口芯片则意味着在这个人胸腔里跳动的却是别人的心脏！



CPU芯片是计算机的关键部分

不能忍受，计算机安全专家说；不能忍受，计算机研究人员和开发人员说；不能忍受，计算机及相关领域的企业家说。

中国计算机的芯片何时能够印上“Made in China”的字样，从设计到生产，完全由中国技术人员掌握？

在21世纪新春伊始，计算机越来越介入平民的生活，成为我们生活和工作不可替代的帮手。芯片不再是专家和学者的专利，而变成我们每个人都可能会遇到的问题。关注中国芯片，就如同关注我们自己的未来。

如果这颗芯是别人的……

现在的情况，我们的芯已经是别人的了，有

一个广告大家都很熟悉："Intel，给电脑一颗奔腾的芯。"Intel、AMD与威盛等名字，几乎成为芯片的代名词。那么，我们有多少芯是别人的呢？这里有一组数据：从20世纪90年代后期开始，我国芯片使用量每年超过100亿块；1999年，我国所需的120亿块芯片中有82%为进口产品，我国已建成的集成电路生产线90%在为国外加工芯片。我国能够自行开发的芯片有300多种，而所需芯片种类却达1万多种。

这其中，作为计算机关键的CPU芯片更是百分之百从国外进口。如果对方在芯片里留有后门，那无疑将对国家的信息安全乃至整个国家的安全构成威胁。就计算机的安全问题，本刊记者采访了北京军区编研室主编王友英大校。

王大校指出，现代战争将是以集成电路为关键技术、以电子战和信息战为特点的高技术战争。1999年以美国为首的北约悍然入侵南联盟科索沃，他们在飞机狂轰乱炸以外，还对南进行了一场信息战。南联盟通讯系统被严重干扰。虽然现在还没有足够证据表明美国的计算机软件公司和通讯公司在这场信息战中充当了北约的帮凶，但是可以肯定地说，南联盟各部门使用的计算机操作系统100%是微软和其它外国公司的操作系统。如果南联盟有自己独立的计算机操作系统及相应的软件，其在信息战中的损失就不会这么大了。其实，早在1992年海湾战争期间，美国就通过其盟国法国在运往伊拉克的计算机辅助设备中植入电脑病毒。开战后，伊方指挥系统损坏严重。

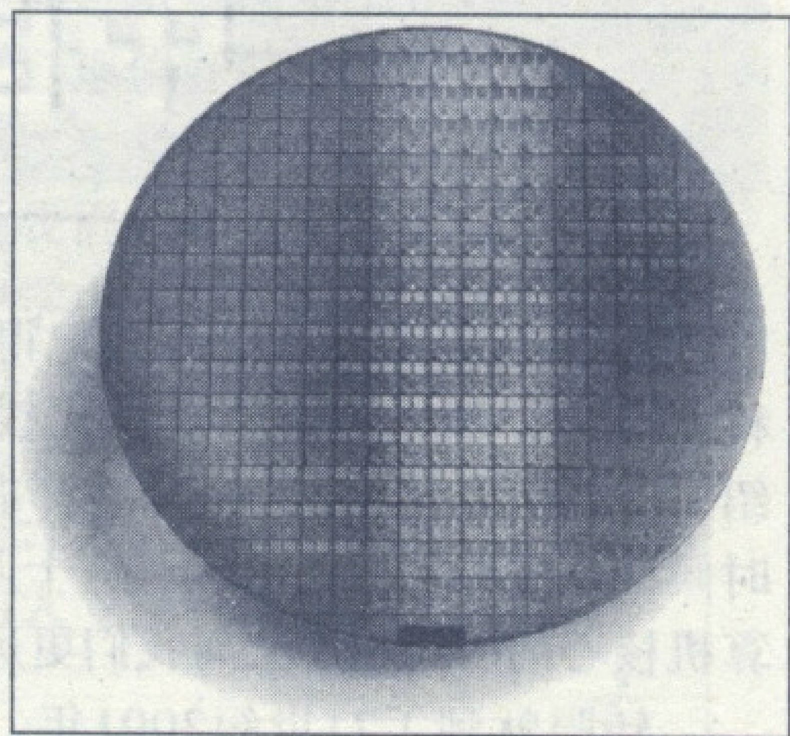
Windows98／95会悄悄地向微软发送机器中的信息，这样对用户来讲，就无任何秘密和隐私可言。中国是一个大国，我们拥有尖端的核武器和运载火箭，但实事求是地说，我们在信息时代的"两弹一星"即计算机的芯片和操作系统还处于"开花不结果"状态。在我们绝大多数计算机上，作为硬件核心的CPU芯片都是外国公司的产品，而作为软件灵魂的操作系统，也是外国产品占据绝对统治地位，这从战略上讲是十分危险的事情。

即使没有战争，缺乏核心的技术力量仍然是危险的，这就意味着我国信息产业的命脉不能掌握在自己手里，将总是处于受人制约的被动状态中。芯片的不能自给，一方面造成巨额利润流入外国人的钱包，1999年我国消耗芯片总价值达436亿元，而国产芯片的生产总量只有83.8亿元；2000年我国芯片用量更突破500亿元，国产芯片的产量却没有什么提高。一方面，国内企业产品的升级换代受国外芯片提供商的制约，人家打喷嚏，我们这里就得跟着咳嗽，核心技术掌握在别人手中，万一被卡，就会给整个企业的生产经营带来巨大损失。

谁来制造中国芯

我国在芯片技术上和国际水平的差距，大概相当于我国足球和世界足球水平的差距。与发达国家相比，我国集成电路生产技术总体上还有2代左右的差距。我们芯片企业70%的营业额集中在低技术含量、低附加值的后道封装，整机企业所需集成电路的绝大部分自己没有设计生产能力，而合资企业的产量一定程度上把握在外方手中，与国内企业无缘。

谈到目前国家在芯片研制上的态度，中国计算机软件与技术服务总公司即中软的周明德教授指出，自己研究开发芯片，是为了在安全可行系统标准上自主掌握，防止有逻辑炸弹、预埋病毒的可能；另外，还有知识产权的问题。由于自己没有版权，每年在购买版权方面都需花费大量的金钱。一旦安全和版权问题解决了，国外能拿来用的都可以拿来用，这样可以利用国外先进技术缩短我国芯片研发的时间。


硅晶片

虽然在芯片研发的必要性和原则上，计算机专家们有了共识，但具体由谁来做芯片却成了个问题。是搞微电子的还是做计算机的？归硬件还是属于软件？收益能有多大？专家们各述己见，仁者见仁，智者见智。对此，中科院计算所所长李国杰院士颇有感触，他认为中国的硬件生产其实已经落后，现在最适合做芯片设计。但是传统观点里芯片的生产和封装似乎更为重要，一度盲目上马芯片生产线，以此为高科技的代表。这就像是办了很大的印刷厂，却没有人写书一样地荒唐。国家财力有限，不能广泛长期支持芯片的研究，但民间投入几千万到芯片研究上来不求收益却很有可能，民间潜藏着极高的觉悟和热情。

事实上，有识之士早就在为中国芯片的发展

摸索道路。经过几年的努力，国内集成电路设计公司已初具规模，目前一般认为可以分为几大类：一类是纯粹的集成电路设计公司，如中国华大、北京中星微电子公司；一类是大学的研究机构，如清华微电子研究所、北大微电子研究所、中科院微电子研究所；还有一大类是集成电路生产企业和整机企业自建的配套设计公司，如无锡华晶、首钢日电以及华为、中兴、大唐、海尔等。

不管哪类公司，都面临着资金、市场和技术人员3个环节。芯片的研发，包括芯片应用方向、应用方法、成本控制、市场前景等一系列问题，可以说是一个需要紧密配合的系统工程，不是谁想做就能做得了的。我国长期以来在芯片技术上的滞后，只研不发可以说是原因之一。市场化本身就是极好的催化剂，可以加速推动芯片研究技术的提高和应用。中兴和海尔等的芯片设计公司，主要是为了解决本企业整机配套问题，更好地满足用户个性化设计的要求，提升核心竞争力，它的市场有本企业的整机市场支撑，基本上是现成的。

而大学研究机构则没有市场运作和开发经验可用，他们大多数从事基础研究，对国家将投资和支持的重点集中于产业化的做法还不太接受。研发项目立竿见影固然是好，但芯片又不是大白菜，种下去就能长出来。短期速成未免有急功近利的危险。

芯片的研发技术人员也是问题。虽然近几年大学计算机专业都是热门，但我国计算机人才仍处于短缺状态。我国计算机专业人才，尤其是中高级人才，在今后10年内都会非常抢手。至今全国仅有600所大专院校开设了计算机系，可以授发计算机学位，而单是美国有计算机系的院校就达3000所。



世界各著名品牌的芯片

到1998年，美国有180个计算机博士点，我国却只有34个。我国在计算机方面的研究教育水平仅相当于美国70年代的水平，计算机专业上的技术储备远远跟不上信息产业的发展。这种现状，非常令有识之士担忧。

清华微电子研究所所长陈弘毅教授算了一笔人才账：该所20年间一共培养了大约1200名微电子人才，只有大约一半留在了国内。现在全国的各高校加起来，每年培养的微电子人才也不过1200人。但是依照北京建立北方微电子基地的要求，10年要建20条生产线，上海的规划更宏伟，要建40条生产线。按照一条生产线配10家设计公司的保守估计，就会有600家设计公司诞生。按一家公司300人的规模，竟然需要18万微电子人才！而美国现有IC设计人员40万，其中一半分布在硅谷。人才培养已经成为微电子产业持续发展的关键。

然而，就在国内芯片设计企业普遍感到设计人才奇缺的时候，国外企业还在源源不断地加入到对我国有限人才的争夺之中。微电子专业学生的身价几年内已翻了数倍。

中国芯片市场抢夺战

目前，我国已成为世界第三大集成电路市场。2001年我国电脑市场预计将保持30%-40%的增长速度，到2010年芯片总需求约为500亿美元，



Intel的芯片

每年需要680亿块集成电路，这相当于中国现有生产能力的20倍。巨大市场和落后设计生产能力之间的对比，使世界各地的芯片厂商跃跃欲试，纷纷将市场重点转移到中国来。国际三大芯片制造商Intel、AMD与威盛2001年在中国的竞争将趋白热化，便是这种市场转移的具体表现。

Intel副总裁暨亚太区总裁陈俊圣表示，中国大陆市场将是今明两年内Intel亚太业务中，业绩成长量最大的市场。Intel在中国大陆已设有12个分公司，并在70多个城市建设了经销渠道。Intel还采用和本土企业如联想等合作的方式保证其市场占有率。

而AMD在苏州设立晶圆测试厂，在北京与上海设有办事处，还准备在成都等西南地区城市设立新据点。AMD目前在中国大陆市场上的占有率约

在20%到25%左右，而且以零售组装市场为主。AMD表示，它下一步将以商用市场为目标，除与联想等著名品牌合作外，还会与台湾的大众合作，中国大陆将是AMD这两年发展的重点市场。

威盛近期也宣布了与联想合作，透露出攻占低端微处理器与芯片组市场的决心。此外，看好中国市场的公司太多了，如摩托罗拉2000年8月再次增加对华投资19亿美元，在天津建设半导体集成生产中心；飞利浦2000年9月在广东投资10亿元的半导体器件测试和装配新厂投入生产。类似事例数不胜数。

国外半导体公司还纷纷与国内家电、PC制造厂商建立“联合开发实验室”或者“研究院”，向国内整机企业提供最新芯片和技术解决方案，以帮助自己的IC产品和技术解决方案本地化，找出本地市场的未来需求，设计新的产品打入并最终占领中国市场。

山雨欲来风满楼，中国芯片市场难道就这样白白拱手送与外国？2000年6月，国家公布了《鼓励软件产业和集成电路产业发展的若干政策》，在政策对象、投融资、税收、产业技术、进出口、收入分配、采购等各方面给予软件产业和集成电路产业极大优惠。北京以此政策为基础，制定出北方微电子产业基地规划方案。上海也不甘示弱，相应推出比北京庞大的方案建立自己的微电子产业基地。南北两大微电子产业基地将在不久以后形成对峙姿态。这种对峙，无疑将促进我国微电子产业整体的进步，形成集团优势对抗外资企业，为我们自己研发的芯片占领市场打开道路。

2001年，在中国建设芯片生产线将是热门项目。在这场没有硝烟的芯片战争中，我们能不能取胜，也还不可预知。

在下一个起跑线上

芯片的更新换代非常迅速，我们的研发人员无法亦步亦趋地紧跟国际先进水平，那样不仅跟不上，还会把自己累个半死，白白消耗金钱和宝贵的时间。现在我国的芯片研究，一方面是吸取学习国外最先进的技术，拿来为我所用，加以本地化；一方面就是直接瞄准高新技术，虽然在目前赛程上我们是落后了，但在芯片领域的下一个赛程，我们却可能会领先。

2000年11月，上海交通大学给中国微电子业带来一个好消息，该校“0.25μm深亚微米集成电路设计技术”通过教育部主持的专家鉴定，使我国成为继美国、日本之后少数几个掌握先进的集成电路设计技术的国家。在深亚微米芯片设计这一领域，我国原先的设计技术落后于发达国家约15年之多。

深亚微米集成电路设计技术可直接应用于通讯、存储器、微处理器、数字家电、多媒体等广泛领域。交大设计的0.25μm深亚微米集成电路制成指甲盖大小的芯片后，其中容纳的元器件可达500万个以上。该项技术产业化之后，不仅产品价格将至少比进口产品便宜一半以上，也将使中国微电子



复兴的上海将建设大规模微电子生产基地

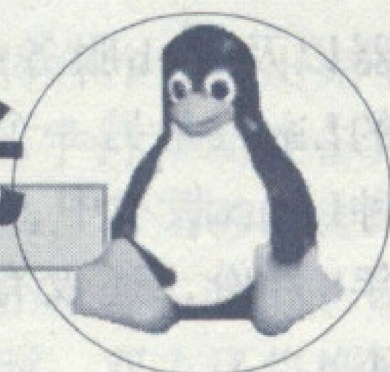
产业拥有与国际竞争的砝码和实力。

来自东南大学射频与光电集成电路研究所的消息也非常不错，该研究所成功设计了拥有自主知识产权的超高速集成电路流片。经过测试，这种光纤通信中用于发射、接收的芯片的速度可以达到2.5Gbit／s。这种以深亚微米CMOS工艺设计的芯片不仅填补了国内空白，而且达到了目前世界高速芯片设计的最高水平，并将很快应用到华为公司的相关产品中去。这将打破包括射频电路在内的手机芯片市场完全被国外垄断的局面。

生物芯片是一种新类型的芯片，我国在基于生物芯片的基因芯片研究上取得了重大进展。现在，我国已经有能力每年生产200万枚基因芯片。据报道，这也是世界上第一次大批量生产基因芯片。现在，利用该芯片仅需一次测试就可准确鉴定人体内大约4万种基因的表现形式。而且每枚芯片的价格仅为2美元左右。

科学技术的发展永远快于我们的想象，就在硅芯片技术你追我赶，市场上打得头破血流之际，科学家们却预言10年后硅芯片将走到尽头，光电脑、生物电脑和量子电脑将接替硅芯片电脑。在这方面，我们的研究工作一直有条不紊地开展着。我们有理由相信，在硅芯片上我国的落后状况不会再延续到新类型的芯片中去。中国芯，最终会强有力地跳动起来。

Linux：自主操作系统的曙光

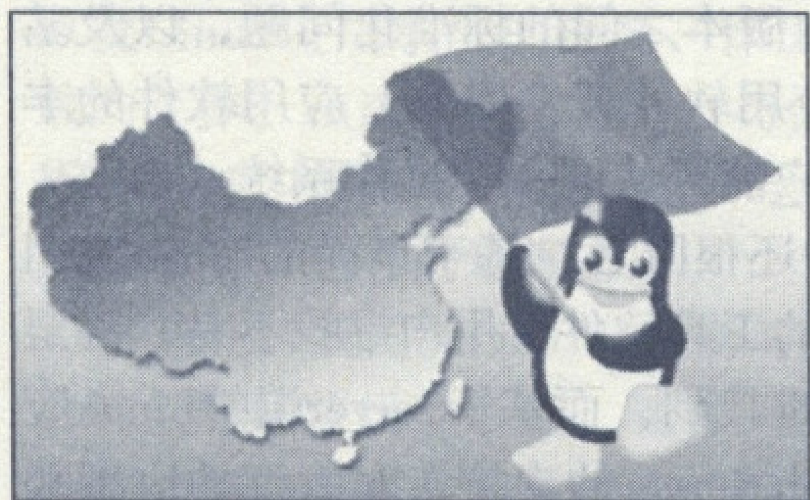


本刊记者 鼓楼

前文中说了芯片的自主研发问题，这一篇里我们要谈操作系统。如果说CPU芯片是计算机的心脏，那么操作系统就是计算机的神经系统。我们的心脏已经是别人的了，那我们的神经系统呢？糟糕的是，在这一方面我们也乏善可陈。目前，国内市场上流行的系统软件几乎都是舶来品。专家指出，由于底层技术的匮乏和世界垄断性软件企业的技术封锁，我国应用软件的发展举步维艰，国内软件开发商处于被动、等待的状况，而国外软件厂商则利用其掌握了系统核心技术的优势，获取商机和最大商业利润。仅仅在硬件上获取自主依然不能摆脱受制于人的被动局面，发展自己的操作系统是当务之急。只有在自己的操作系统平台下进行软件开发，才能够摆脱信息控制，保证国家安全，打破国际垄断，并且促进民族软件产业的发展。1998年，Linux在我国正式登陆，为我国研发自主操作系统带来了新世纪的曙光。

试与微软较短长

操作系统的世界一贯以微软为代表的几大公司所垄断，但是自从1992年Linux上网以后，操作系统的世界就不再平静。今天，全世界有近40%的网络服务器采用Linux操作系统，Linux用户已超过1300万，Linux相关产品及业务的销售额突破100亿美元。Linux操作系统以稳定可靠的工作质量成为了NT、SunOS等商业操作系统的劲敌。虽然近期内Linux还不能战胜微软，但在高端服务器和低端嵌入式系统两个市场领域，Linux的用户已经超过了微软的Windows系统。Linux的标志，一只穿燕尾服的肥胖小企鹅，也已经在世界各地广为人知。



作为完整的操作系统，Linux拥有强大的开发系统环境，并基于GNU/Linux体系，向用户提供了开发必备的各种工具软件，如配置工具、编辑工具、编译工具和调试工具等等。Linux性能稳定、效率高、安全性高、开放源代码，使用费用低廉，虽然在使用上还不够简捷，但是它的优势正日益显示出来。今天，Linux的集群系统和办公管理系统到处可见，我们甚至可以看到在Linux上运行Windows应用的系统。

8年来，Linux已被证明是最佳的网络服务器操作系统，通过它，网站、电子商务、移动通讯、信息家电等的连接更简便容易，随着后PC时代的到来，Linux的使用会更为广泛。

不仅仅如此，Linux还带动了一场文化上的革命，由它所领导的软件自由化趋势，给全世界的程序员提供了公平与开放的竞争环境，为软件行业开拓了一个自由发展的空间。由于Linux公开源代码，任何公司的IT部门都可以很容易地按需要修改和定制，而全球编程人员和技术专家通过互联网开展的合作也会得到加强。软件世界将在Linux基础上重新构建，这一预测并非空穴来风。

Linux花开遍地香

时至今日，全球有数以百万的计算机运行着Linux操作系统，准备转向它的潜在用户也有数百万。全球最大的几家计算机制造商如Dell公司、IBM和康柏等已开始销售预装LinuxOracle的电脑，就像他们以前销售预装Windows系统的电脑一样。高科技的领军公司，如Intel和Oracle也宣布支持Linux 操作系统，Linux出现了多种语言的版本及支持它的应用软件，Linux已从软件世界的边缘产品变成未来的主要操作系统。

近日，就连最传统保守的IBM也声称将加入到Linux的市场中来，IBM想以Linux为契机联合其它服务组成电子商务的完整系统。另一家大公司Big blue在2000年拿出10亿美元帮助发展Linux以适应网上商务，并研制出从超级计算机到腕表的多种产品。

在2001年初，整个Linux行业正在向4个主要的品牌集中，但Linux的版本已经达到了188种，而且还在不断增加。Linux的主要版本包括红帽子、SuSE、TurboLinux、Caldera、Debian GNU/Linux、Slackware和Mandrake。未来数周内，红帽子公司将推出采用最新Linux 2.4内核的红帽子7.1版；Eazel公司也要将其开发的Nautilus图形界面，文件管理

器以及Web服务桌面投入市场。用于嵌入式系统的Linux是另一个备受关注的热点。在现有的188种Linux版本中，有25种面向嵌入式系统，而在去年8月份，还仅有17种面向嵌入式系统的Linux版本。

SuSE公司和TurboLinux公司开发的Linux，分别占据了欧洲和亚洲的Linux市场。不过，Linux的发展太快了，这两家的霸主地位已经受到后起之秀的威胁。这些后起之秀包括日本的Kandara和Laser5，俄国的黑猫Linux，以及在瑞典和芬兰颇受欢迎的最佳Linux，还有我国的蓝点、红旗和Linpus。

红旗蓝点各飞扬

在我国，Linux的规模发展还不到3年时间。但是我们已经有了像红旗、蓝点这样的自己的品牌产品。1999年，蓝点（BluePoint）推出独到的Linux中文平台技术和深入彻底的内核汉化功能，为中国用户使用Linux提供了系统级的语言支持。冲浪（Xteam Linux）的Lindows产品则在Linux的易用性方面取得了大的进步。这两家企业将中文Linux真正推向了市场。

2000年，蓝点将解决方案重点用于WebTV和Set－Top Box设备，可以使普通用户通过电视机就可以轻松上网，宽带用户还可以点播交互式节目。与此同时，蓝点还推出一个Linux下的开发平台——miniGUI。中国有近10亿电视观众，每年的电视机销量超过2000万台，同时互联网也发展迅速，但许多普通消费者还是因为不熟悉PC而无法上网，如果能够提供低价易于使用的设备给他们上网，比如电视，这个市场的庞大可想而知。蓝点为Linux的应用找到一个突破口。

由中科院软件所和中文信息处理中心联合组建的中科红旗是2000年我国软件界的盛事。中科红旗被业内人士称为“国家队”，成立不久即推出红旗Linux。红旗Linux的诞生，是政府有关部门对关系到国家安全的操作系统领域重视的结果，也反映出我国在自主操作系统研发方面的水平。可以想像，在不久的将来，我国机要部门将全面使用国产Linux，我们将不再担心没有Windows的日子。



2000年简直就是中国软件的Linux年，继红旗Linux后，联想推出了幸福Linux。幸福Linux本质上使用的是Red Hat内核，技术上并无优势，但因联想有庞大的PC销量带来的OEM预装市场，幸福Linux为Linux的市场推广添了一把旺火。其它如TCL、长城等也在其电脑上捆绑Linux，利用Linux的物美价廉力推低价电脑获得了市场的成功。Linux不再是程序员的专宠，如今它已飞入寻常百姓家。

Linux在服务器上的优良表现，加上售价普遍低于UINX，使它得到服务器供应商的大力推崇。现在，我国已经有不少政府部门网站使用了Linux的操作系统。如一些国家核心部门安装了基于Linux平台的防火墙，北京市政府的上网工程和人民日报网站、上海电力系统等都采用了Linux作为其主要平台。



真正让中文Linux施展手脚的地方是嵌入式操作系统领域，其原因一方面是由于国家在政策上大力扶持集成电路和嵌入式电子产品，另一方面是因为Linux内核小，具备高度的可定制性和可移植性，非常适合嵌入式电子产品。

中文Linux的市场潜力巨大，来自权威统计机构的数据也表明，中文Linux的销售量和装机量的增长速度都在紧逼甚至超过微软的Windows系列。目前关键在于提升中文Linux的质量。专家指出，现在Linux在中国面临几个问题，其中最重要的就是不同中文Linux版本之间的标准化问题，以及基于Linux平台的应用软件开发问题。应用软件的丰富程度，决定用户能否认同一个操作系统。当前，Linux的应用软件还很匮乏，基于桌面的Linux应用软件大部分是小的工具软件，用户寻找不易，甚至在盗版市场也很难找到；而基于Server端的Linux应用也仅限于对Web Server的支持，对大型的应用和数据库软件如ERP、CRM等而言，Linux还没有成熟产品可以拿出。用户迫切需要一些关键的应用软件，如办公软件、应用程序开发工具及多媒体开发工具等，只有在这些应用软件的支持下，Linux才能健康发展起来。

中软对应用软件的理解恐怕比其它企业更为深切。作为国产UNIX操作系统的传统厂商，中软早在Linux 2.4内核发布之前，就推出了自己的中软COSIX Linux2.0版。该版本在构建廉价的性能优异的集群计算机系统方面具有技术优势，可以为大中

型电子商务平台和企业网站提供强劲的支持。但是由于商业化的不足和应用软件开发上的缺陷，COSIX Linux2.0版并未得到应有的推广。中软高级研发人员一针见血地指出，从实践中来看，一个研发过程不仅仅在实验室里，更多的是要将应用和产品结合起来，硬件的研发，必须要有相应能支持它的软件。微软操作系统的成功，就是在于它拥有大量基于该系统平台的软件。

Linux为我国自主操作系统的研发提供了好的契机，借此，也为民族软件业的充分发展提供了机会。有识之士指出，发展Linux不仅仅是软件业的责任，也是整个中国IT产业的责任。发展Linux不仅需要软件厂商的努力，同时也和硬件厂商的支持密不可分。

曙光初现前景广

在2000年始，规模庞大的“政府上网工程”就决定以Linux为平台，在这一自主操作系统之上开发应用系统。这是为了保证国家信息安全而采取的必要行动，同时亦说明政府对自主开发Linux系统的信心。该工程为中国Linux企业提供了良好的发展机会。

2000年年底，第一届中国Linux企业应用研讨会在京召开，国内IT业界、Linux厂商以及相关科研机构代表400余人出席了这次大会。会议主题为研讨及促进中国Linux的创新和应用，推动中国Linux市场的发展，会议为国内Linux市场的进一步扩大，推动Linux厂商以应用为基础的技术创新，以及Linux应用水平的提高，作出了坚实而富有成效的工作。在这次研讨会上，与会者清晰冷静地分析Linux在中国的前景与应用体会，显示出在Linux热潮降温后业界的理智态度。

现在，我国纯Linux开发商与传统IT强势企业结合的战略联盟已经形成。随着国家一系列鼓励软件开发和集成电路的政策法规的出台，集二者于一身的嵌入式IT产品正成为国内IT界热点中的热点。但是目前Linux真正掌握在国人手中的核心技术并不多，除了汉化这一特色外，在操作系统内核、图形化界面和应用程序开发平台等技术规范方面我们的技术都还不具备很强的实力。扬长避短，方能进步发展。发挥Linux在嵌入式产品领域的特长，取得我们自己的知识专利，正是企业可以大显身手的地方。

在这一方面，红旗走到了前面。2000年11月，中科红旗又与南宁胜利合作，在移动设备和网络家电方面联手出击，共同推动我国嵌入式Linux进入实质性应用阶段。两家公司将合作开发出完全国产化的，基于红旗Linux内核的手持移动设备并投放市场。手持移动设备包括PDA，军用移动终端等，这些产品将被各大行业广泛应用在通讯、金融、能源、军事等行业。与此同时，双方还将推出基于红旗Linux内核的网络系统主板，包括网络应用、网络微波炉等，应用于信息家电产品中。

Internet加快了信息产业的发展进程，使人们对传统的设备提出了更高的要求，不仅仅满足于传统的平台环境。由此，对信息家电、嵌入式操作系统的需求越来越强烈，一个功能强大、可扩展、性能稳定的嵌入式操作系统将促进Internet的发展。红旗软件公司在嵌入式Linux开发方面具备了很强的实力。他们早就开始关注嵌入式Linux系统，并组织了最精干的研发队伍，针对用户的实际需求，开发使用功能完备的嵌入式操作系统。现在，红旗的嵌入式Linux系统主要包括：精简的内核，嵌入式libc库，嵌入式浏览器，MP3播放器，VOD等。同时该操作系统所具备的高度可定制性和可移植性将帮助硬件厂商以最快的速度推出各类嵌入式产品。红旗软件还相继推出了机顶盒、彩票机、网络电脑等一系列的解决方案。



未来，Linux及其相关产品有极广泛的应用。首先是机顶盒，我国8000万户的有线电视网用户、1亿以上的有线电话网用户为机顶盒市场提供了网络条件。机顶盒不仅可使模拟电视接收数字电视节目，上网，还可能成为未来智能家庭的控制中心。

其次是掌上电脑（或PDA），它易于使用、携带方便、价格便宜。专家估测，未来几年掌上电脑将在我国得到快速发展，5年内总销量将达到3000万台。另外，随着全球定位技术的成熟和广泛应用，车载盒会成为汽车族的时尚，在汽车中上网看电视将不是梦想。工业控制方面，信息电器所涉及的芯片技术、嵌入式软件、通讯技术也将获得广泛应用。

但是要将Linux这一新兴操作系统完全在我国推广普及，还需要政府部门、相关厂商以及用户之间的密切合作。前路依然漫长，但是我们相信，在政府的扶持下，在国产硬件厂商和国产Linux操作系统厂商的联合努力下，Linux市场的应用会扩大并走向成熟。

编辑导语

最近读者来信中讲得较多的是《电脑游戏制作初探》这组系列文章，很多人对此深感兴趣，希望看到更多的文章，加快了解游戏制作知识的速度。也许多数人都有这样的想法，有朝一日，自己也能制作游戏，一为潇洒一把，二为国产游戏尽一份心力。考虑到大家对它的喜爱，今后我们会将其定为“实用软件”栏目的子栏目，隔期刊载，扩充内容，并邀请一些游戏制作专业人士为大家撰稿，希望能够得到大家的继续支持。至于一些读者来信要求刊载有关编程的文章，考虑到杂志所面向的读者群，暂不刊载类似稿件，相关文章大家可以到大众软件网站搜寻。

时下春暖花开，随着大自然万物复苏，大家的头脑似乎也都兴奋起来了，天天都有不少作者投稿。尤其是春节过后的几天，邮箱里存放了不少稿件，通阅之后，有一些想法，特在此说明，望新老作者都能有所了解。

第一，来稿中请详细注明投稿人姓名及邮编。这可是件非常重要的事，可是部分作者就是不写，总是希望编辑部采用稿件后能用E-mail再联系地址。这来回几封信，对一个作者来说可能不算什么，可栏目编辑要联系很多作者，来往回合多了，就难免会有疏漏之处。

第二，投稿之前，请检查一下文章有没有不妥之处。虽然我们有专门的校对人员，但如果文章中错字连篇，会降低稿件的处理效率，也会影响稿件等级，希望我们共同努力提高文章的文字质量。

第三，文章中的附图应为高质量的JPG，品质较差的图片是不能作为印刷用的。

第四，请注意稿件的时效性、选材、质量及文章风格。如“实用软件”栏目很少刊载几百字的单个小软件的投稿，希望作者能多了解一下杂志栏目的设置，做到有的放矢。

第五，除了杂志之外，我们还有大众软件网站、《水晶宝合》（大众软件CD）及《水晶卷轴》需要相关稿件，希望大家踊跃投稿。

编辑导语写过几期，读者来信褒贬不一，多数人希望我的导语能与软件栏目结合得更好一些，有些人则对我的歪诗“心怀不满”。也许原来的写法并不能适合每一位读者，可是无论怎么写都一定会有不满意的人，正所谓“众口难调”。“有则改之，无则加勉”（毛主席语），而努力探索个人风格应是我不变的追求，希望大家多多批评指正。



逆风飞扬

——WPS 2001测试版使用报告

晶合实验室

新年的钟声敲开了21世纪的大门，春天的脚步也悄然临近。中国的软件业在平静中酝酿着蜕变，备受国人关注的金山公司即将在今年上半年推出其拳头产品WPS 2001。我们还记得在1999年4月，WPS 2000问世之前，金山公司就曾分两次向社会公开发放了30万份测试版，并在网上提供下载网址。当时，测试用户给金山公司提出的有参考价值的意见总计839条，金山公司根据这些意见在正式版中作了相应的改进。所以WPS 2000问世后，应用广泛，获得了用户的好评。WPS 2001开发从立项至今历时两年，项目组足足有60多位工程师，是历史上WPS各个版本中研发队伍最强大的，而且其项目组领导者都是原WPS 2000开发时的主力程序员。时隔两年，金山再次大规模向用户免费发放2001的测试版本，为了确保正式产品能够满足用户需求，测试期间，金山公司将向社会发放至少50万份测试光盘，并且还将在WPS的主页上提供下载。我们在第一时间拿到了WPS 2001测试版本并对其进行了使用和测试，下面就是我们的使用报告。

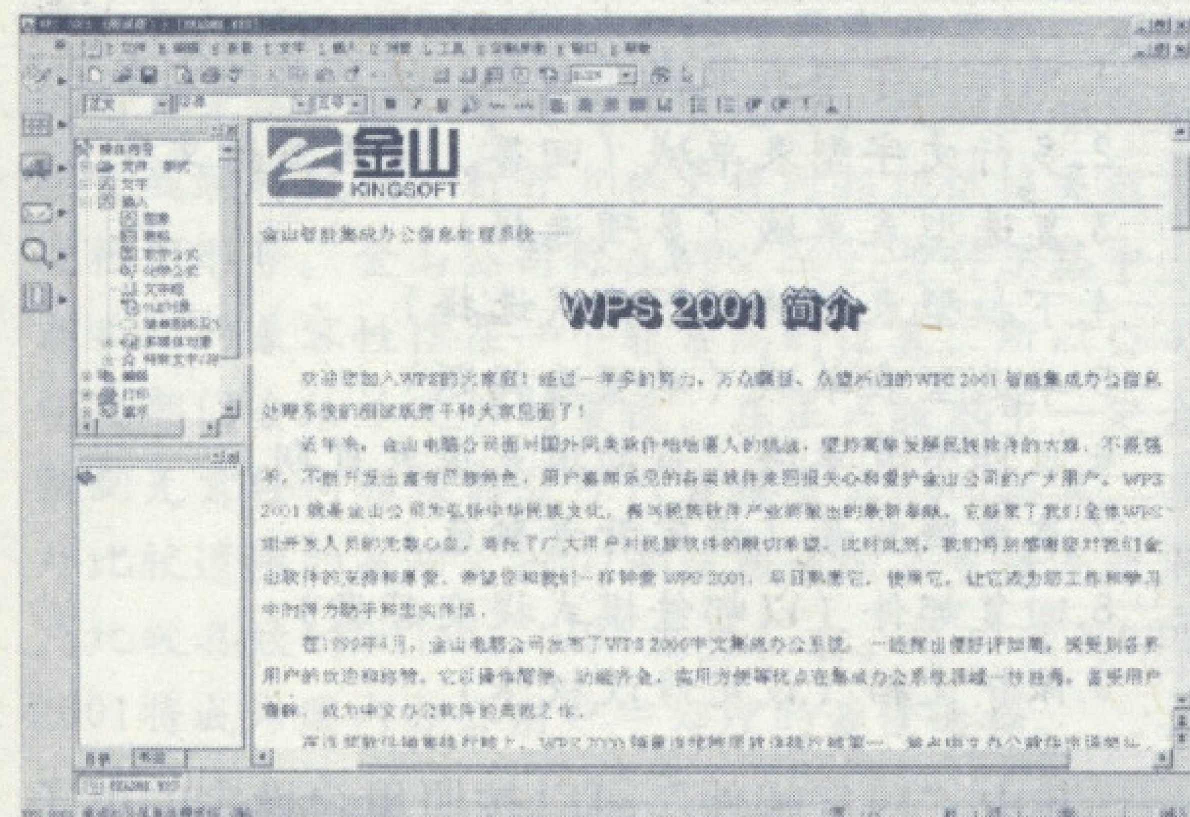


图1 WPS 2001测试版的界面

WPS 2001测试版载体是一张光盘，下面有两个子目录，其中\WPS 2001z目录下为带有两款方正字库的测试版本，我们建议测试版用户选择此目录来安装。WPS 2001的安装和其它典型软件的安装没什么区别，一路回车即可。尽管时间很紧迫，面对WPS 2001测试版我们也不敢大意，为了确保测试的公正和准确，我们在不同的操作系统上安装了WPS 2001测试版和WPS 2000正式版来进行使用和测试。在安装之前格式化硬盘重装操作系统，将WPS 2001测试版安装到默认目录下，优化系统，然后使用系统的默认启动设置启动。最后，用Ghost恢复原来的Windows 98 SE 4.10.2222 A，然后安装、使用并进行测试。考虑到WPS是一种办公软件，测试时我们并没有使用评测室的高端配置，而选择了目前办公使用的主流配置。

测试平台：

硬件环境：赛扬400A、128M PC100、2G的C盘空间

操作系统：Windows98 SE 4.10.2222 A/Windows Me 4.90.3000/Windows 2000 Professional Build 2195.1

正如金山的技术人员介绍的那样，他们的产品经过严格的兼容性测试，包括了Windows系列所有版本的操作系统，由于时间有限，我们只测试了上述3个典型的操作系统平台，而且每个平台都只选择一个典型版本。在安装和卸载过程中，我们发现在Windows 98 SE 4.10里安装WPS 2001测试版需要重新启动，在所有操作系统下卸载都不能做到完全干净。在这3套干净的操作系统里，加载默认的后台程序启动WPS 2001测试版占用的资源状况为：

WPS2001	系统资源	用户资源	GDI资源
Windows98 SE	17	17	14
Windows Me	18	18	15
Windows 2000 professional	18	19	16
Word 2000（Windows98 SE）	7	7	6

资源占用情况WPS 2001明显高于Word 2000，这是因为WPS 2001是一个集成型的办公系统，在系统执行后就已经打开了文字处理模块、邮件处理模块、图片浏览模块、演示文档模块、电子表格模块和网页浏览模块，所以相对占用系统资源就会多一些。而Word 2000只是一个单独的字处理模块，如果将Office 2000的几个模块都打开的话，

估计只会比WPS 2001占的系统资源更多。

WPS 2001测试版界面（如图1）采用了国际流行布局，在屏幕左侧，是可以收缩弹出的功能模块窗口，通过点击，用户可以直接切换使用的功能模块，而无需再次启动新的软件。应该说WPS 2001测试版的界面和WPS 2000的区别并不大，变化最大的地方是隐藏了WPS 2000的图文符号库，在左边增加了一个任务条，左下角多了一个“目录、书签窗口”。我们从金山公司了解到，他们对测试版的这个界面不是特别满意，在正式版中将有进一步改进。任务条从上到下分别是：“新建WPS文档”、“新建电子表格”、“新建演示文档”、“打开邮件管理”、“新建网页浏览”、“新建图像浏览”六大模块，这意味着金山已决定将WPS 2001做成一个全能的办公系统平台。下面我们将分别对这6大功能进行介绍。

文字处理模块

这部分的内容十分丰富，测试的难度也很大，因为文字排版是WPS的强项，在汉字排版方面功能非常强大。考虑到文字处理是WPS的核心功能和用户最关心的部分，我们花了很大功夫做这方面的测试，让我们来看看WPS 2001测试版给我们带来的新功能吧：

●支持GB18030

GB18030是国家质量技术监督局于2000年3月17日发布，2001年1月1日正式实施的“中华人民共和国国家标准 GB18030－2000，信息技术信息交换用汉字编码字符集基本集的扩充，Information Technology－Chinese Ideograms Coded Character Set for Information Interchange-Extension for the Basic Set”，支持单字节、双字节以及4字节编码。国家质量技术监督局要求所有的计算机系统都要支持最新公布的GB18030标准，而且如果新的软件不支持它，将不容许上市。据金山公司的技术人员称，金山为了使WPS 2001符合GB18030做了大量的工作，反应非常快，还同时支持了国际标准Unicode。

遗憾的是，大多数用户钟爱的Windows 98 SE不支持GB18030，在测试中我们发现只有Windows 2000支持GB18030。从前的办公软件最多只能显示6763个汉字，而在GB18030系统下扩充到了20 000多个（如图2），很多从前无法敲出的汉字都可以打出来了。需要经常进行字处理工作的用户可能遇到过这种情况，有的文件一些汉字无法正确显示，看到的只是一个个方框，而在WPS 2001测试版下我们可以在工具\综合设置\GB18030中把“支持GB18030”选中即可全部显示出来了。当然，目前在Windows 2000以外的操作系统里（包括最新的Windows Me），这部分都是不可选的，不过我们相信，金山在推出WPS 2001正式版时一定有解决方案。

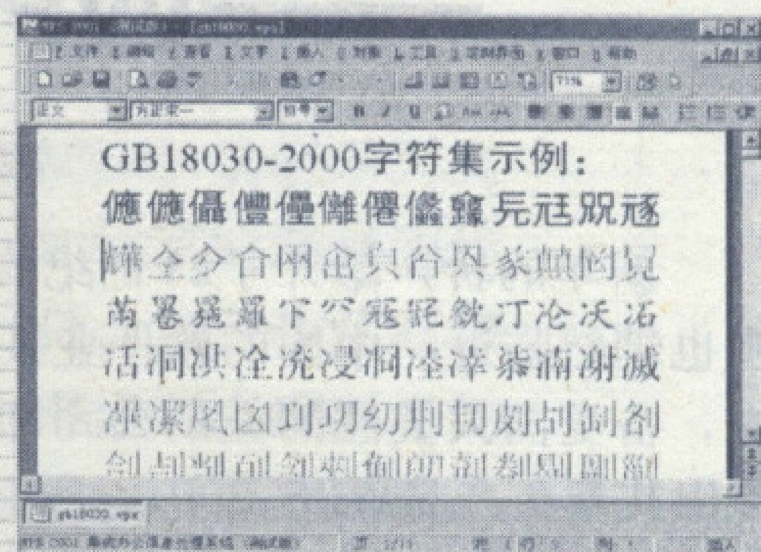


图2 GB18030字符集示例

●表单定制功能

在网上冲浪，大家都填过各种各样的申请表，相信对表单一定不会陌生。从前制作表单最方便的工具是FrontPage，我们发现WPS 2001测试版中提供了表单定制功能。表单功能不仅在网络中有用武之地，据了解，WPS 2000在排版方面一直深受教师喜爱，表单定制功能的问世，可以让已经实现了网络教学的学校完全利用计算机进行考试，而且这样的试卷，即使是只初步了解办公软件的老师也可以自己设计出来。WPS 2001测试版的表单工具可以在“查看”→“工具条”里打开表单域工具条（图3，表单域工具条）。工具条有9个按钮，从左往右依次是：

1.单行文字型表单域（回答、填写单行文字）
2.多行文字型表单域（回答、填写多行文字）
3.复选型表单域（多项选择）
4.下拉型表单域（下拉式选择）
5.单选型表单域（单项选择题）
6.日期型表单域（自动填充报表日期）
7.表单域背景（设定背景颜色）
8.回复邮件（以邮件模式提交答案）
9.保护文档（设定修改权限）

其中“回复邮件”可以按照用户设定的电子邮件地址以邮件模式提交答案。“保护文档”的用途就比较广泛了，可以应用于诸如答卷、填表、问卷表、申报表、月/日/年度报表等交互式文档表单的制作。在办公系统中，上级用户可以利用保护文档机制

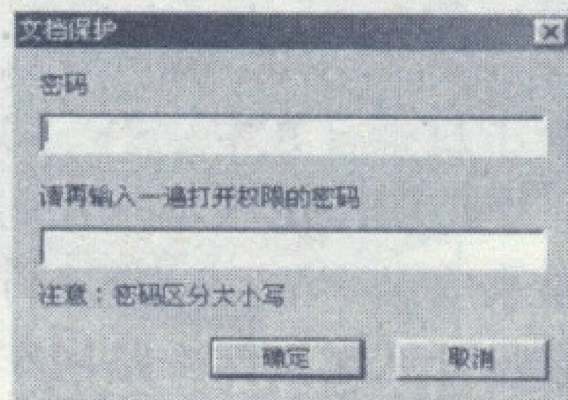


图4 设置保护文档密码

（如图4），制作一份“保护”公文（表单）下发，下级用户收到后只需要填充内容，点击提交按钮即可将结果上报，而保护文档保持文件的结构、格式不变。

●其它新增功能

超级链接和跳转：在WPS 2001测试版里开始支持超级链接和跳转。通过跳转，用户可以直接打开其它的文件、网页，甚至程序。我们在测试中发现，跳转程序无法运行；

格式刷：通过格式刷，可以轻松复制文字的字号、字体、段落等格式，降低工作强度；

脚注、尾注：通过插入的方式，可以在页脚和文章的最后自动生成对应的脚注和尾注；

修改：文件可以多人进行修改、校对，并记录每个修改人修改的历史记录，便于协同作文。

此外，WPS 2001测试版还提供了自动编号、文字背景色、对象动作设定、对象渐变色、对象默认属性设定等最新的实用功能。

文字处理模块点评：

文字处理不愧是金山公司的强项，虽然是测试版，也表现出了十分强大的功能，我们认为WPS 2001测试版在中文字处理方面有一定的优势。对国内用户而言，进行汉字处理，WPS是易用性和功能强大的最佳结合。应该说我们对WPS 2001测试版在这方面的表现基本满意，但还是发现了一些兼容性问题，如打开Word2000的.doc文档时原有的页眉、页脚的图片无法显示，有的地方有错行，文档的超级链接变成跳转链接，打开.html文件时超级链接失效，文档变形等。金山公司称在WPS 2001设计思路中，与Word的兼容性摆在一个非常高的位置，所以公司研发部门会给予足够的重视，在正式版本中一定会做到无需任何转换器就可以直接兼容Word格式。另外比较遗憾的是WPS 2001测试版依旧不支持高级用户比较喜欢的DHTML、VBA编程和宏。可以预见WPS 2001将成为国内办公用户字处理的最佳选择。

电子表格模块

WPS 2000的电子表格应用差强人意，这次金山公司在电子表格方面下足了功夫，极大地增强了WPS 2001的电子表格功能：

●无限表格

从金山公司的技术人员处我们了解到，WPS 2001测试版的表格采用了和WPS 2000完全不同的设计思路，完全和国际上流行的无限表格接轨。所谓无限表格就是横向坐标和纵向坐标都无限制的表格，比如表格可以有20000行，200000列等。以前国内办公往往认为做表格是出于版式需要，而现代办公中，表格已经成为数据分析最重要的部分，在国际性大企业中，电子表格的应用已经成为办公软件应用中最重要的部分（如图5）。无限表格由于可以无限延伸，所记录的信息可以成为企业发展的重要资料。

图5 WPS 2001测试版的表格

●函数计算功能的扩充

WPS 2001测试版表格部分极大地扩充了WPS 2000表格的函数计算功能，函数种类非常多，达到90种以上，用户可以直接插入函数公式（如图6），也可以自己输入所需的函数公式，而在WPS 2000中，只能进行简单的四则运算。WPS 2001测试版的电子表格还加入了逻辑函数，大大增强了电子表格的智能性。

图6 WPS 2001测试版的表格函数列表

●表格套打

通过表格套打，用户可以直接打印多个同类型表格，可以解决现代企业办公中诸如大批量的票据打印、工资单等现实问题。

电子表格模块点评：

WPS 2001测试版电子表格支持多工作薄立体表格的方式；包含90多种常用函数计算；提供了条件表达式；自动重算；跨表计算；排序、自动填充、丰富的统计图表；能以控件方式提供ET表；能存为HTML格式文件；能导入工作表；固定表头、表翼；兼容Excel文件格式；支持超级链接、控件域，支持表格套打，支持条件判断语句。

我们认为，WPS 2001测试版的电子表格在国内的表格软件中处于领先地位，虽然较Excel有所不及，但我们认为它完全可以满足国内普通企业用户以及涉外企业的办公需求了。

多媒体演示文档模块

在办公节奏越来越快的今天，上司已经很少有耐心去阅读长篇大论的文稿了，取而代之的是更活泼、更直接的动态多媒体演示文档。这种模式在外企中应用已经很普及，国内用户也开始使用这种方式来进行报告、讲座、授课等等。

WPS 2000中已经提供了一个非常易用的多媒体演示制作功能，但是功能比较弱。而在WPS 2001测试版中，这个功能极大地加强了，并独立于文字和表格之外（如图7），成为WPS 2001测试版模块构成的重要部分。

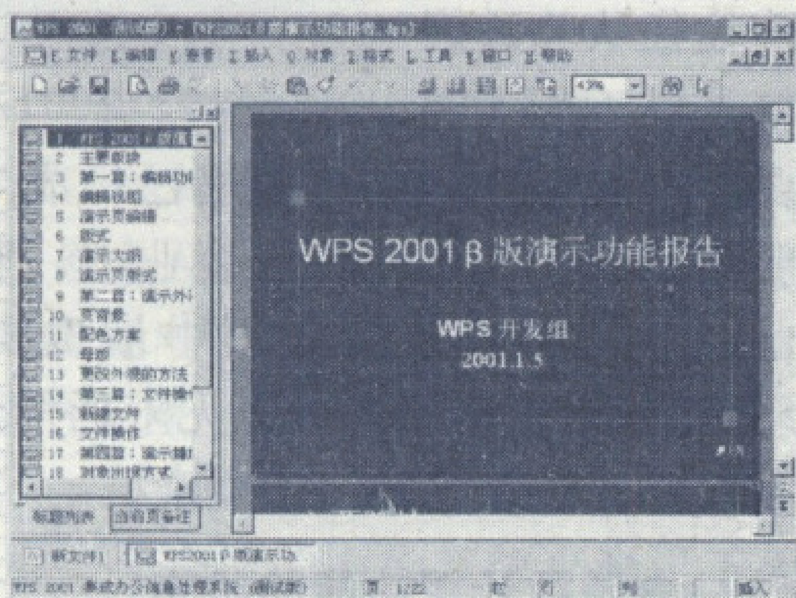


图7 WPS 2001测试版的多媒体演示

●**大纲模式**

WPS 2001测试版提供的大纲模式演示方式中，用户可以直接控制大纲页面，修改演示报告，加快制作速度。

●**支持链接、跳转**

在WPS 2001测试版的演示中，通过点击相应的文字链接和跳转链接，可以直接跳转至任何相关的页面，大大丰富了演示的模式。

●**支持丰富的多媒体演示模式**

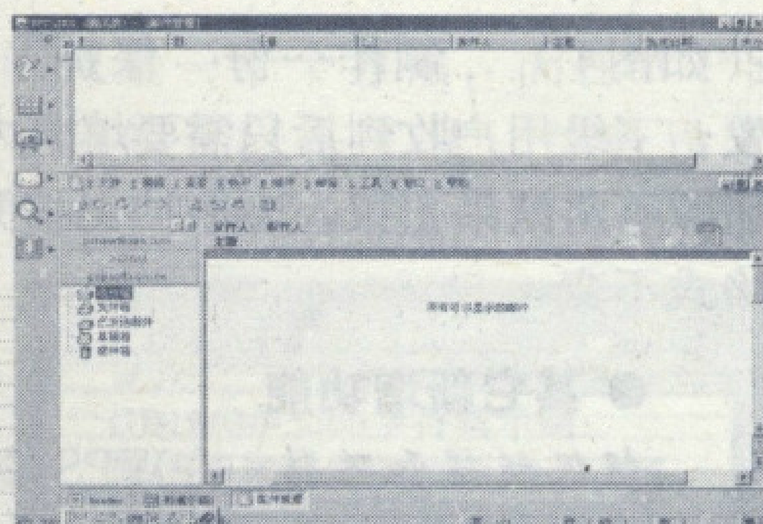
在WPS 2001测试版演示中可以直接插入MIDI、CD音乐等多媒体格式。

多媒体演示文档模块点评：

我们认为WPS 2001测试版的多媒体演示模块是一个全新的专业化的多媒体演示文档制作系统，其技术水准已经处于世界多媒体演示制作的先进行列。它比较完美地支持了演示页模板；演示模板；大纲模式；配色方案；演示页版式；项目符号和编号；对象动作设置、链接、跳转；整页插入、删除、拖动；动画效果即时预览；自定义播放方案；提供图案、素材、音效库；支持多页并打；兼容PPT格式；灵活的背景等多种工作方式。

邮件管理模块

在使用中我们发现，WPS 2001测试版的邮件管理模块（如图8）是iWPS的升级版本。据了解，这个邮件管理模块是金山独立制作的，完全兼容目前流行的电子邮件系统，如iWPS、FoxMail、OE等等。我们来看看WPS 2001测试版的邮件管理模块有何特点吧：


图8 邮件管理

●**直接发送WPS格式文件**

作为WPS的一个功能模块，当然支持自家的WPS文件。通过邮件，可以把WPS文件作为正文直接发送，用户可以直接收发、阅读WPS格式的文件。

●**远程邮件管理**

WPS 2001测试版提供了优秀的远程邮箱管理功能，用户无需登录自己的邮箱，也无需接收邮件，就可以直接查看邮件头、删除或者下载相应邮件。我们认为这种方式是现阶段解决邮件阻塞等问题的最好办法，在这一点上，WPS 2001测试版的邮件管理模块做得比FoxMail要好。

●**邮件病毒检测**

互联网也是一个病毒传播媒介，现在一些病毒如“I love you”就是通过邮件进行传播的，令人防不胜防。WPS 2001测试版的邮件管理模块提供了邮件病毒检测功能（但不能杀除），我们在测试中打开一封邮件的附件时就遇到了病毒警告（如图9）。据了解，这个查毒引擎是金山毒霸的，而且金山不打算在正式版中提供查杀邮件病毒的功能，只是作为一个提醒工具。

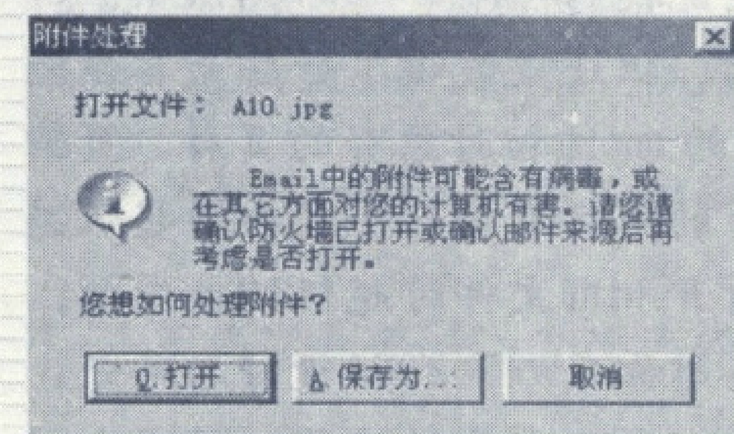


图9 邮件附件病毒警告

●**兼容性**

经过测试，WPS 2001测试版的邮件系统可以与国内所有常用的邮件系统互相发送、接收、阅读、编辑文件，并可以直接智能化地导入iWPS、FoxMail、OE等邮件系统的帐号、邮件和地址簿，速度很快。尽管我们偏爱OE，但是不得不承认，这方面WPS 2001测试版做得比OE好。

邮件管理模块点评：

WPS 2001测试版邮件系统易用性非常好，所有收到的电子邮件都可以在WPS中进行编辑、存盘等操作；同时内置功能强大的电子邮件接收、管理功能，提供邮件加密发送、远程邮箱管理、排序收取、垃圾邮件过滤器、自动识别内码以及邮件查毒等等独具特色的功能。金山独特的界面设计使我们在上手之初有些不适应，可是习惯后，就感受到了其方便性。我们认为，在目前的电子邮件系统中，WPS 2001测试版是最全面的。

网页浏览模块

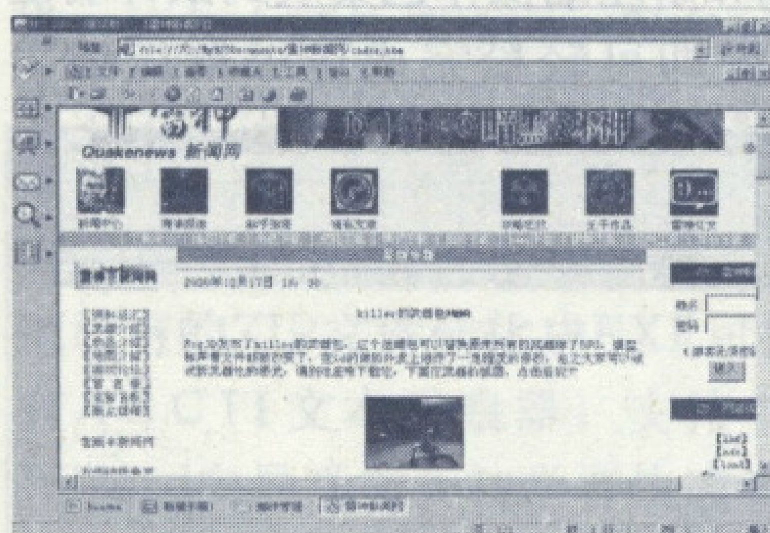


图10 网页浏览模块

据了解，该模块中金山调用了一部分IE的内核，界面显得比较朴素，菜单选项相对少一些，默认界面的地址栏放到了最上面，让习惯使用IE的用户多少有些不适应（如图10，）。WPS 2001测试版的网页浏览模块采用了多窗口浏览的设计，运行起来比较稳定，对于一般用户而言，WPS 2001测试版的网页浏览功能已经足够用了。

图像浏览模块

金山公司将微软的PhotoDRAW作为WPS 2001测试版的图像浏览模块的假想敌，但我们认为它的图像浏览模块更像ACDSee，金山的技术人员承诺正式版的图像浏览功能至少完全覆盖ACDSee的功能。在测试中我们发现测试版的图像浏览还是有一些问题的，我们期待正式版会给我们带来惊喜。

在使用WPS 2001测试版的图像浏览功能（如图11）时，我们发现它没有采用ACDSee 3.0以上版本将Browser和Explorer合二为一的形式，而是在打开图片的时候另外开启一个“大图浏览”。默认的图标是缩略图，预览框放在显示区的下面让人觉得显示区不够大，虽然也可以拖到左下角，但是不够方便。这个图像浏览器支持34种图像格式，遗憾的是它竟然不支持常见的GIF和TIF文件格式，而在文字处理部分这两种格式的文件都可以识别并正确显示。图像浏览器进行浏览的速度相当快，尤其是再次打开上次完全打开的图像目录时，不过这个速度比之ACDSee 3.0以上版本还是有所不及。

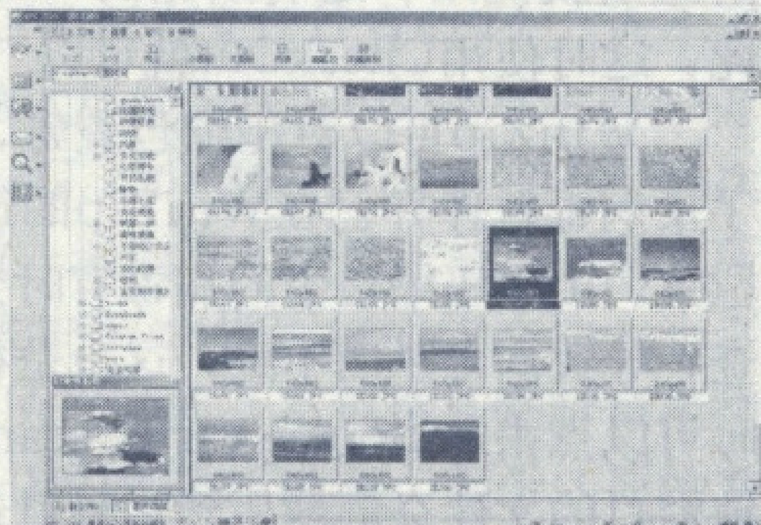


图11 图像浏览器

除了浏览图片之外，图像浏览器还提供了一个图片编辑和图形转换功能，可以直接在编辑器中调节色调，做各种特效等，足以满足日常办公中常用的图片编辑功能需求。

回眸

经过近14小时的连续作战，终于完成了这篇WPS 2001测试版的测试和使用报告，轻松之余不由得感到一丝遗憾：WPS 2001测试版的功能如此强大，但时间实在太仓促，许多很吸引人的功能都没能进一步使用和测试。经过这次测试，我们感受最深的是WPS已经致力于从以往比较单一的办公处理向信息处理平台转换，它不仅有较为强大的文字、数据处理功能，还能进行多媒体演示制作，能够收发、管理邮件，浏览、查阅图片，直接上网浏览网页、查找所需信息等，充分体现了WPS 2001作为集成办公信息处理系统的特色。

WPS 2001测试版充分体现了以网络为中心的设计思想，在测试版里，我们看到意见反馈表单就使用了在线发送的形式。同时我们发现金山非常善于学习和借鉴，比如表单、无限表格的设计等。有一句话说得好：“一个人的境界如何就看他的对手是谁。”微软是世界公认的软件界龙头老大，金山却敢于和它正面交锋并不断发展壮大，这充分说明了金山的实力。

当然，作为一个测试版本，WPS 2001测试版还是有不尽人意的地方，很多功能都被关闭了，比如文档加密等；有一些功能也不是很成熟，比如图像浏览器等。至于系统稳定性，我们觉得这个版本比之WPS 2000测试版有了长足的进步，但是在测试过程中我们发现，在安装了很多其它软件的操作系统上使用，有时会出现一些意想不到的问题，比如网页浏览器的Internet选项无法打开等。

WPS系列一直代表着国内PC通用软件的最高水准，我们期待着它能够真正从整体功能上超越Office。从WPS 2001测试版中，我们看到了金山公司的不懈努力，它也给我们带来了惊喜和希望。宝剑锋从磨砺出，梅花香自苦寒来，金山公司一路走好！

压缩软件你选谁（上）

北京 覃茂藩

现在硬盘价格低廉，各位的爱机里装个二三十GB的硬盘也是稀松平常的事了，谁还会在乎节省那十兆百来兆的磁盘空间呢。今天再谈压缩似乎已有失时髦。但应该看到的是至今只有区区1.44兆大小的软盘还是世界上使用得最多最主要的移动存储设备，机器间的资料传递和备份大部分都要用到软盘。并且网络虽然大行于世，但不见得都是高速公路，比如国内的Internet就只不过是连到高速公路的羊肠小道而已，只有更小才有更快。像这样对文件大小敏感的很多领域，压缩软件还是大有市场的。

现在的压缩软件真是太多了，如果到奶牛下载（http://www.tucows.com）的Compression Utility一看，包你眼花缭乱，无所适从。如何从繁多的压缩软件中挑到一款适合自己的呢？本文将为你评测一下压缩界具有代表性的几款软件。请看登场"人物"

WinZip	Ver 8.0
WinRAR	Ver 2.71
WinACE	Ver 2.0B3
PowerArchiver	Ver 6.1.0
WinIMP	Ver 1.2
CABMAN	Ver 2.5.0.0
WinARJ32	Ver 8.0.0.94
CHINAZIP	Ver 2.0

以下如无特别说明，都指的是这里所注明的版本。

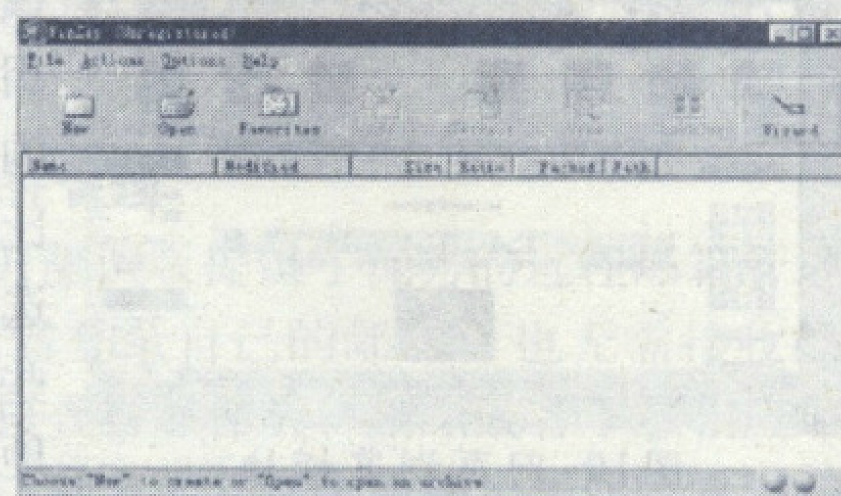
WinZip

主页：http://www.WinZip.com

大名鼎鼎的WinZip谁人不晓，自Windows时代以来就稳坐压缩界头把交椅，它以友好漂亮的界面，方便快捷的易用性，较高的压缩率赢得了广大的用户，加上ZIP早已成为一统网络天下的压缩格式，获得了最广泛的支持，WinZip更是如鱼得水，成了Windows操作平台上最流行的压缩解压缩工具。

WinZip支持各种32位Windows操作系统，包括Windows 95/98/NT40/2000等等。压缩只支持ZIP格式，解压缩支持ZIP、CAB，还有TAR、GZip、UUencode、XXencode、BinHex、MIME等几种Internet常用格式（可以看出WinZip的重心之所在），ARJ、LHA和ARC则需要相应的外挂程序。

WinZip跟Windows资源管理器结合得很紧密，最常用的压缩和解压缩操作已集成到鼠标右键菜单中，点按右键即可轻松完成压缩解压缩。



WinZip的窗口只能显示压缩包中的文件，支持局部右键功能，但右键菜单中命令比较少。支持直接执行，WinZip将先把窗口中被点击的文件解压缩到Windows的临时目录中，然后用关联程序打开。完全支持强大方便的鼠标拖放功能，用鼠标可以在WinZip和资源管理器或支持拖放的其它应用程序之间拖动文件/文件夹，你甚至不用运行WinZip而只是把对象拖到一个ZIP文件的图标上放下就可以把它们加入到该压缩包，大大方便了压缩过程。这个特性在所测软件中除了WinZip外，WinRAR和PowerArchiver也有。

从7.0版起，在WinZip的工具栏上多了一个CheckOut按钮，如果打开的文件是包含有Setup.exe或Install.exe的安装文件，CheckOut按钮便变成Install，点击后可以不用解压文件而直接安装软件。Actions菜单下的CheckOut功能近似于安装文件，把压缩包解压到指定文件夹，同时在开始程序组中建立快捷方式。有一些共享软件不需要安装，解压后就能用，还有所谓的"绿色软件"也都如此，这时使用CheckOut就可以"安装"它们了。

WinZip可以对压缩包查毒，前提是已经安装了反病毒软件并已在WinZip的选项中指定了程序位置。由于压缩包中的病毒有时会被反病毒软件漏查，导致病毒杀而不绝，这也是很常见的现象。这时可以点击Actions→Virus scan，WinZip先把当前窗口的文件全部解压到临时目录，然后对这些文件调用反病毒软件查毒，查完后删除临时文件，再

报告查毒结果。

WinZip支持分卷压缩，但该项功能一直以来就不被WinZip所重视，到了8.0版还是处于很低的水平。要想让WinZip实现分卷压缩，必须在压缩时把存放路径设为A盘，当一张盘的容量不足时WinZip会提醒插入新盘，在解压缩时也必须按提示把软盘按顺序依次插到软驱里。

WinZip支持密码加密（只能在压缩时用），以免别人发现你的重要资料和隐私。但这个保护功能正在逐渐减弱，因为越来越多的WinZip密码破解软件在所谓的“帮你找回遗忘的密码”等等借口下出现了，而且这些软件的破解算法做得越来越先进，再加上硬件等原因，现在6位的密码已经很不安全了，建议将密码起码设为数字和字母混合的8位密码。

另外，WinZip支持创建自解压文件，但只能把已有的ZIP文件转化成EXE可执行文件。它内建有ASCII文本观察器，支持中文。体贴简易的Wizard向导功能为初学者快速掌握WinZip提供了帮助。“ZIP Favorite Folder”收藏夹功能通过搜索把各处的压缩包都放到收藏夹里，以便简单地管理和维护你的ZIP文件。支持注释功能，可用注释（Comment）来给压缩包加上详细说明，方便管理你众多的ZIP文件。支持检错功能，可对ZIP文件试解压一遍进行测试。具有E-mail功能，压缩完成后即刻将压缩包通过E-mail发出去，符合网络时代发展的需要。

WinZip给人的感觉有点华而不实，跟新生代软件比起来功能太少，这跟ZIP格式已经落后了有点关系。7.0到8.0版除了压缩率有了一点降低而压缩速度有了一点提高外，就几乎看不出有什么变化，WinZip发展到8.0版后好像已走到暮年了。

评测压缩软件最重要的是要看它们的压缩能力。图表中是WinZip用不同的压缩档次和压缩格式得出的各项主要指标，压缩对象是C:\Program files\Adobe目录下的所有文件计有419个，大小总共为12035kB，测试环境为技嘉6BX7/Celeron II 566/128MB/ST6.4G 256kB缓存/Win98SE，每次压缩前都优化释放一遍内存，并尽可能关闭其它所有程序和窗口。

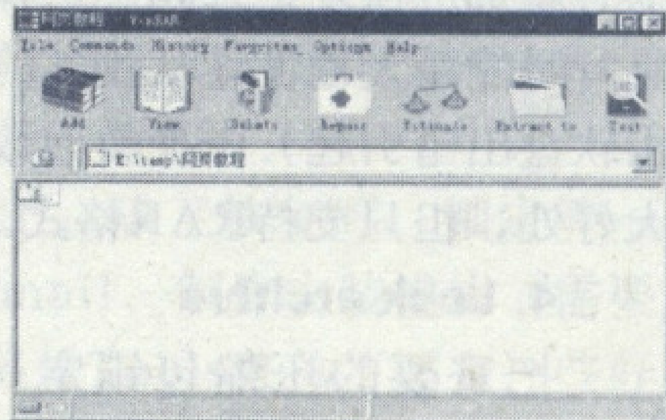
Software	Format	Level	Size(kB)	Time(S)	Ratio	Speed(kB/S)
WinZip	ZIP	Normal	47154	70	30.76%	299.26
	ZIP	Best	47061	84	30.90%	249.38

表中Size指压缩后的文件大小，Time指压缩过程所用时间（不包括从临时目录拷贝文件的时间），Ratio指压缩率，等于（原始文件大小-压缩包大小）/原始文件大小，Ratio越大越好。Speed指压缩速度，等于（原始文件大小-压缩包大小）/所用时间，Speed越高越好。由于WinZip在Windows下的广泛普及，所以整个评测过程就以WinZip的测试数字作为基准来进行对比说明。图表中Normal和Best在压缩率上变化很小，速度要降低少许，并且日常应用中一般采用的是Normal档，这次的评测就侧重于Normal档的对比。应该说明的是由于压缩软件的特殊性，一两次的测试只能得到比较粗糙的结果，各个软件各种格式各有长短，像这样的测试是不能完全把它们体现出来的。

WinRAR

主页http://www.rarsoft.com

WinRAR是老牌压缩软件RAR的For Windows版。早在DOS时代，RAR就受到众人的喜爱，曾流行一时。最近新推出的2.71 Windows版更是尽显强大功能，一改我对它的不良印象。RAR在DOS时代敌不过只能用命令行的ARJ，到了Windows时代又招架不住WinZip的进攻，皆因RAR压缩率低和速度慢，并且RAR压缩格式以前一直缺少其它软件的支持，直至现在WinRAR都未能广泛流行。2.71版将带给你一个全新的RAR。



WinRAR能用在全系列32位Windows上，压缩格式支持自家的RAR和ZIP（这下可以“兼容”ZIP啦），解压缩支持RAR、ZIP、CAB、ACE、ARJ、LHA、TAR、GZip、UUE，基本上常用的都有了。WinRAR在界面上类似WinZip（其实现在的压缩软件都差不多那副模样），在功能上基本是WinZip有的它都有，甚至有好多比WinZip还更好更强大。下面我们就来看看WinRAR都有哪些比WinZip做得更好的地方。

首先，WinRAR的窗口是个类资源管理器窗口，可以快速地切换磁盘和目录，窗口中可以显示文件夹和任何文件，这大大方便了操作。在窗口中点击一般文件时，WinRAR会调用默认的Windows操作打开它，如果点击的是WinRAR默认的压缩文件或自解压文件，WinRAR会进入像WinZip一样的显示压缩包内容的状况，窗口中显示出跟压缩前一样的目录层次。在文件选择上，WinRAR增加了“Select Group”和“DESelect

Group”，通过通配符选择和删除来迅速选定文件，对那些文件多类型又混乱的目录特别有用。

在压缩包的操作上，WinRAR提供了几个很有用的功能：

1. Repair archive

我想各位肯定碰过这样的情况：刚下载的或很久没用的ZIP文件打开时却报告说文件损坏了，现在你可以用这个修理一下，说不定会给你一个惊喜。我就曾用WinRAR修好过一个ZIP文件，解开后一点问题都没有。支持RAR和ZIP。

2. Estimate compression

很快地估计压缩所需要的时间、压缩包的大小和压缩率，准确性不怎样，主要用处是草测到底值不值得压缩压缩率很小的数据。

3. Protect archive from Damage

给已打开的压缩包加入恢复记录码（Recovery Record），增加1%左右的文件大小，随文件增大时这个比例会降得很低。在Add操作对话框General页选上Put Recovery Record可以在压缩时就加进恢复记录码。这样在用Repair Archive修复时能最大程度地从损坏的压缩包（一般情况是由软盘出错引起）中挽救回数据，对重要数据有莫大好处，但只支持RAR格式。

4. Lock archive

把重要的压缩包锁定，避免不小心做了改动。锁定后注释和加入恢复记录码都不能用。可由工具栏的“Info”按钮查看是否有锁定。只支持RAR格式。

5. Show Archive information

查看压缩包信息，有14项之多，几乎包括了所有跟压缩文件有关的简短情报，一目了然。

6. Convert archive to SFX

把RAR和ZIP文件转换成自解压文件，同WinZip不同的是，在压缩时就可以直接存为自解压文件。

为了提高压缩率，WinRAR采用了Solid方式压缩。当压缩一大堆小文件或相类似的文件，该方法能显著地提高压缩率，只稍微降低点速度。Solid方式的缺点是即使只解压压缩包中的最后一个文件，也必须把整个包解压，速度会较慢，并且不利于发生损坏时的恢复，最好是和恢复记录码一起用。增加了多媒体优化压缩（Multimedia Compression），对WAV、BMP等非压缩的多媒体格式效果显著，能在普通压缩的基础上再提高30%左右的压缩率，但对JPEG、MPEG等经过高强度压缩算法处理的格式就没有用了。另外，增大字典的大小（Dictionary Size）也能对提高压缩率有帮助，字典可选从64k到1024k，字典越大需要的内存越多。

在WinRAR的浏览窗口中可以进行批解压。在窗口中选定了N个压缩包，点击工具档的“Extract to”按钮指定目标路径后，这N个压缩包就逐个被解压缩到目标路径中。如果选定的是一个或一个以上的文件夹，WinRAR先在选定文件夹中搜索WinRAR默认的自解压文件和压缩包，然后对所有搜到的文件做跟上面一样的批解压操作。

压缩过程的对话框中实时显示了当前被压缩的文件，进度条上同时以不同颜色显示已完成部分的压缩率。还有当前已用时间和整个过程的估计时间，压缩大文件时点击对话框上的Backgroup按钮则把当前任务转为低CPU占用率的后台运行，等大概时间到了再回过头来看。由于对话框上就有时间显示，免得打开Windows的时钟来计时。

文件管理方面WinRAR做得相当出色，历史记录和收藏夹菜单成为主菜单之一。历史记录最多能记录最近使用过的16个压缩包。收藏夹Favorites跟资源管理器的收藏夹是一样的，里面不但可以放文件名还可以放磁盘目录，感觉比WinZip方便多了。

可以预设压缩和解压的默认目录，将操作中经常要用到的目录设为默认目录，压缩解压缩后的文件将直接保存在默认目录中。

虽然是Windows软件，WinRAR还是提供了Windows下的命令行方式，并且这些命令和参数跟DOS下的RAR一样，喜欢用命令行操作的用户会感到很熟悉。

Software	Format	Level	Size(kB)	Time(S)	Ratio	Speed(kB/S)	Dictionary size(kB)
Winrar	RAR	Fastest	46059	131	32.37%	168.27	64
	RAR(Solid)	Normal	40484	224	40.55%	123.29	1024
	RAR(Solid,Multi)	Best	41160	238	39.56%	113.20	1024
	ZIP	Normal	47090	74	30.85%	283.95	N/A
	ZIP	Best	47051	87	30.91%	241.97	N/A

（注：表中Multi指使用MultimediaCompression）

WinRAR和下文将讲到的WinACE都提供了真实性校验（Authenticity Verification），用户注册后将收到一个世界唯一的AV序列号，在压缩时使用Put Authenticity Verification把AV号植入压缩包，以后将只有该用户能对这个压缩包修改，这对软件发布时保护版权和源文件的完整性有一定的帮助。

WinRAR的大小（不到2MB）只有WinZip的2/3，却有比WinZip好得多的功能，这不能不令人

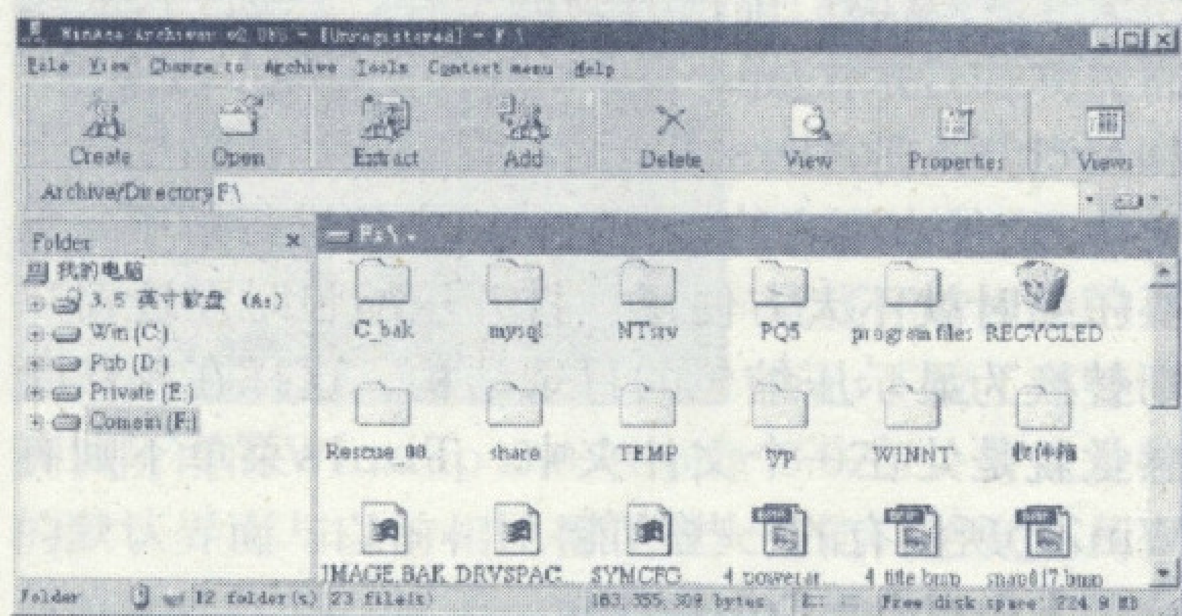
惊讶。从图表中可以看出，WinRAR使用ZIP时跟WinZip不相上下，压缩速度降低了（约15kB/s），同时压缩率稍微提高了。在用RAR+Solid时压缩率有了足足10%的提高，速度则降低了1.4倍。可以看到WinRAR存在着一个明显的BUG，用最大压缩+多媒体优化后压缩率竟然比一般压缩还小。

WinACE

主页http://www.winace.com

原来以为WinRAR已经够好了，没想到邂逅WinACE后，立刻被它吸引住了。WinACE号称是绝对强悍的压缩和解压缩软件，一番试用后发现果不其然，不仅功能和支持格式相当齐全，而且是身体最"强壮"的一个，足足有4兆多，比WinRAR大了1倍，这造成了运行启动时较慢（但干起活来可是一点也不慢），且占用的资源也是最多的（5%左右），但从它的表现来看，只能说：值!但让人觉得不满意的地方是它的强大功能只有对ACE格式才有最好的支持。另外，WinACE也不太适合初学者使用，这使它的易用性打了折扣。

WinACE支持32位Windows，压缩格式有ACE、CAB、ZIP、LHA、JAR（指JAVAArchive，下同）、TAR、GZIP，解压缩支持除了前面所列的之外，还有RAR、ARJ、



ARC。其独创的ACE格式非常先进，在压缩率和压缩速度上都有上佳表现，比之古老的ZIP好多了。早在使用DOS版ACE1.1B时我就被它的压缩能力震惊了，新版WinACE又推出了新的更好的ACE 2.0格式，稍为遗憾的是2.0格式不能向下兼容（WinACE2.0以下），但你可以选择不用2.0格式。

WinACE的界面相当豪华，各个关联界面都做得非常漂亮，特别适合各位MM使用。点选View→TreeView后它的窗口就变成了名副其实的资源管理器，连右键菜单（不进入压缩包时）也是资源管理器中的。WinACE中的按页面查看（As WebPage）是漂亮的Win2000风格，具有梦幻般的淡出淡入的动画菜单，看来用WinACE代替Windows资源管理器还真不错。如果嫌在窗口中找不着北的话，点选View→File List→Show Archives only后就只显示压缩文件，方便多了。如果再选上Extra Information，在界面左边会再出现一个面板，上面列出了非常详细的压缩包信息，有19项。

从功能上来看，WinACE就好像是WinRAR的前辈，WinRAR只不过从WinACE那里继承了诸多特征（事实上是谁"继承"谁就不得而知了），WinACE的好多优秀功能实际上前面都讲到了。WinACE没有类似WinRAR的估计功能，但即使是经过其它软件压缩的文件，WinACE也有办法再给它"减肥"。支持批解压，但选定文件夹时无效。没有收藏夹，WinACE的Favorites其实应该算是加强型的历史记录。点选View→File List→Show Titlebar后，文件列表框顶上将出现一个显示当前目录的Titlebar，点击后弹出Favorites菜单，里面顺序记录了26个最近打开过的文件夹和压缩包的菜单。

在压缩包的操作上，除了恢复码、锁定等一系列功能外，还有E-mail、制作安装模块（需要外挂程序）等功能，另外Tools菜单下还有一些好用的工具，其中：

1. Determine archive type of current file

读取文件头信息来判定压缩包类型，对无扩展名和自解压文件也有效。

2. Optimize archive

把其它格式的压缩包或非最大压缩非2.0的ACE文件用最大压缩转换成ACE格式（可选2.0）来优化压缩包，减小尺寸，即使是用了最大压缩的其它格式文件也能达到较为可观的优化效果。

3. Convert to ACE archive

跟优化差不多，只是不一定用最大压缩。

WinACE有跟WinRAR类似的优化算法，对图像、声音类型的文件做了优化，还有DELTA和EXE优化，用来优化EXE可执行文件和DLL、OBJ、LIB、OCX、COM、VXD等程序文件，能大幅提高压缩率。这些就是2.0格式的算法。

除了可以设置使用外部观察器和编辑器外，WinACE还内建了强大的观察器和快速观察器（点击即查看），能快速查看Word文档、超文本、RTF、TXT和ASCII文件，还有常用图像文件！经

我测试发现常用的BMP、JPG、GIF、TIF、WMF、PCX、ICO都能浏览，并且打开的速度比图像霸王ACDSee差不了多少。可能是测试版的缘故，对Word文档的支持不是很好。可以看出WinACE正慢慢向其它领域扩张，颇有点ACDSee的模样。

文件注释功能强大，有Mail Comment和File Comments两种方式，可以载入和显示为注释的有TXT、DIZ、DOC、ASC和超文本格式等。Mail Comment即一般的注释，File Comments则可以给ACE文件中的每个文件都加上具体的注释说明。

在选择文件上，除了能用通配符，还有Select file type under cursor，把跟光标下文件同类型的所有文件一下选中，更加快速。UNSelect file type under cursor则是去掉刚才的选择或从多重选择中去掉光标下类型部分。

另外，WinACE的分卷压缩支持ACE、ZIP、CAB、JAR，增加了对ZIP驱动器的分盘支持，并且ACE、ZIP、JAR格式可做成分卷自解压。压缩任务完成后可以进行严格的CRC检验，修复损坏的ACE和ZIP文件，未加密的ACE文件任何时候都可打开加入密码等等。

Software	Format	Level	Size(kB)	Time(S)	Ratio	Speed(kB/S)	Dictionary size(kB)
WinACE	ACE	Super fast	45967	153	32.50%	144.67	64
	ACE(Solid)	Normal	40463	176	40.58%	157.04	1024
	ACE(Solid,2.0)	Maximum	39270	226	42.34%	127.58	4096
	ZIP	Normal	47161	102	30.75%	205.30	N/A
	ZIP	Maximum	47053	115	30.91%	183.03	N/A
	CAB	Maximum	39002	403	42.73%	72.21	N/A

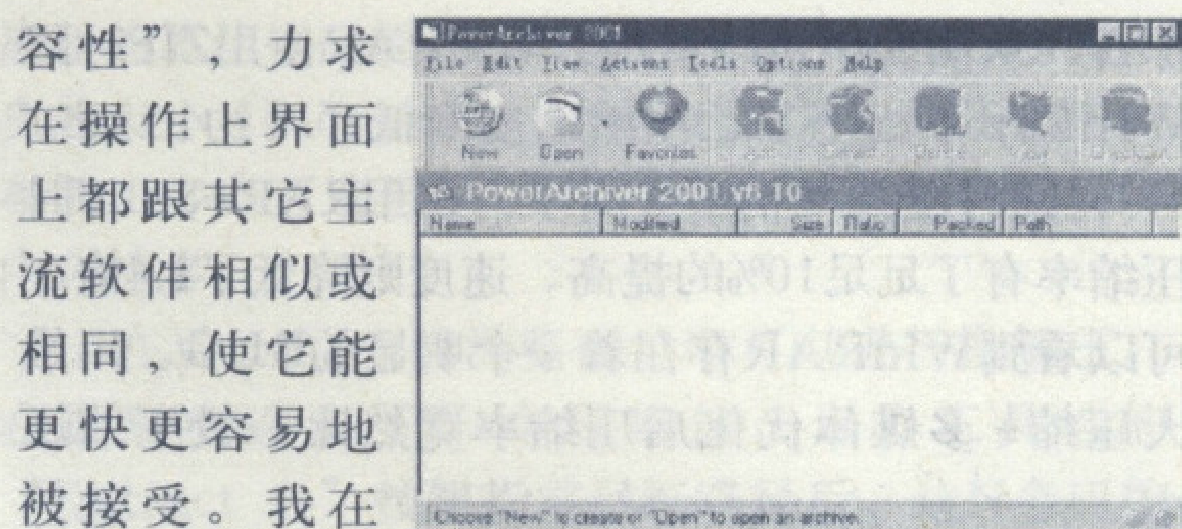
（注：表中2.0指使用ACE2.0格式）

图表中是WinACE选用ACE、ZIP和CAB格式时得到的测试数字。ACE+Solid时的压缩率和速度都要优于WinRAR，用ZIP时却表现得不理想，可见WinACE对ZIP的支持不好。

PowerArchiver(以下简称PA)

主页 http://www.powerarchiver.com

PA在所测软件中是很特别的一个。首先PA是个Freeware，没有任何使用限制，要知道那些稍有名气的软件都有着不菲的注册费用。同时PA在不断的升级中愈来愈强大，从98年9月0.5B版的首次发布，经过了几乎是一个月一次甚至有一月三次的频繁升级，到现在的6.1版，并分别获得了TUCOWS的五头牛评价和ZDNet的下载推荐“Hot Utility of the Day”，可见PA的作者对这个Freeware倾注的巨大精力和热情。PA没有自创的格式算法，它的主要目的就是让你对大部分它支持的压缩文件进行“你所能想得到的操作”，的确它做到了。由于这个特点，PA注重的是它的“兼容性”，力求在操作上界面上都跟其它主流软件相似或相同，使它能更快更容易地被接受。我在刚接触PA的时候就以为这是WinZip——它确实太像WinZip了。



PA可用在全系列32位的Windows上，压缩支持ZIP、CAB、LHA、BH，解压缩支持ZIP、CAB、RAR、ACE、ARJ、JAR、ARC、ZOO、BH、LHA、TAR、GZIP、BZIP2、UUE、XXE，甚至还包括了QUAKE Ⅲ的BAK文件，是所测软件中最多的。作为后起之秀和自由软件，PA难以像商业软件如WinACE等一样获得强大的支持，工具档按钮的图片一看就是业余水平，就是它极其丰富的解压缩能力也是“借用”了第三方软件作者或公司的链接库来达到。

前面说到PA很像WinZip，它的工具栏按钮及File、Actions菜单和WinZip的差异极小，默认界面跟WinZip一样只能显示压缩包的内容，但是还能显示跟压缩前的目录结构一样的文件夹。就像压缩前看到的一样，点选View菜单下的Explorer Display Style和Archive Folders Bar后，窗口左边将新增一个文件/文件夹列表的浏览窗口，方便进行解压，但要压缩时就不大方便了。打开压缩包时左边窗口则替换为显示压缩包的目录结构，这样在操作时感觉就是处在一个文件夹中。Tools菜单下则有WinZip所没有的一些功能：

1.Archive Converter

可以把所有PA支持的压缩格式转换成ZIP、CAB、BH、LHA、TGZ、TAR等6种格式。

2.Repair archive

只支持ZIP格式。

3.Write ZIP disk span

把单个的ZIP文件分割成多个卷或分盘压缩。

4.Read ZIP disk span

合并ZIP压缩包的多个卷。

5.Multi Extract

对所有支持的格式进行多卷解压。

（下转36页）



MP3播放器之天之骄子：Winamp

版本：3.0 Alpha 3.0ZX

大小：1.14MB

平台：Windows 95/98/Me/NT/2000

网址：http://www.winamp.com/

下载：http://www.efront.com/wa3/wa3install_alpha3.exe

相信大家对Winamp都有或多或少的了解，如今它已成为MP3播放软件的标准，几乎所有玩家的电脑中都会有其影子，新手们喜欢它简单易懂的播放控制，高手们则会被它强劲的扩展能力深深吸引。Winamp的设计公司Nullsoft一直在默默开发着Winamp 3.0，并且我们获知它无论是外观还是功能都比其前两代产品有了很大的飞跃，于是我怀着极大的好奇心下载了还处于测试阶段的Winamp 3.0 Alpha 3.0ZX。首先是它的默认界面与以前相比有了很大变化，感觉更具金属感和现代感。放了一首歌试试，感觉音色的确有很大的提升，同时也感觉到Winamp 3.0比以前的版本更加耗费内存，不知正式版推出后会不会好一点。这个新版本还提供了工具管理窗口——Thinger，在这里可以快速启动播放列表、Media Library、数据库浏览器、视觉效果管理器。系统托盘处图标的右键菜单可以直接对播放进行控制，这样使操作变得更加容易。最后是Winamp 3.0还内置了Advanced Visualization Studio 2.3.3，通过它可以定制、加载各种缤纷奇妙的视觉特效，Winamp 3.0中已经自带了150个视觉插件，今后不必再到处找视觉插件下载了。总的来说这次Winamp还是令人兴奋的，让我们期待着正式版的推出吧!



超现代CD播放器：Quintessential Player

版本：3.1.1

大小：2.0MB

平台：Windows 95/98/Me/NT/2000

网址：http://www.quinnware.com

下载：http://www.quinnware.com/downloads/qcd311.exe

相信大家在前两期软件新天地的文章中已经发现，我是个追求Windows操作系统完美无缺的人，所以喜欢替换Windows的组件。这次我想替换的是Windows的CD播放器。现在Windows 2000里的CD播放器比以前的版本有了一些改进，但还是显得破破烂烂的，于是我在网上找来了Quintessential Player。它是一个非常强大的CD播放器，非传统界面看上去相当具有现代感。不夸张地说，它的界面是我所见到的最灿烂的操作界面，具有高彩色显示，完全的CD播放控制，包括CD弹出、音轨后进、音轨前进、停止、暂停、播放、音轨重放、CD重放、随机选择以及一个可以快进和跳过的滑动条等，完全可以替换我们使用的传统CD播放器。CD Library功能可以显示你所有的CD列表，并可以按照类别或者作者来排序。你可以把某个类别的数据或者整个CD数据库导成文件。它兼容CDPlayer.ini，所以你可以从Windows自带的CD播放器导入CD信息。它可以按照CDPlayer.ini导出CD库中所有的或者部分数据。Quintessential CD能够使用窗口播放或是作为工具条播放，并且能够最小化到系统托盘处图标；该软件还支持音频流技术，可以直接播放网上音频流文件；它是完全编程化的，通过拖放音轨可以编辑音轨次序和存储各个CD的播放次序。说它是CD播放器，其实它一样也可以播放MP3和WAV格式的文件。另外，它像Winamp一样支持更换“皮肤”的功能，占用系统资源也非常小。值得称赞的是，Quintessential CD在播放MP3时的声音质量比



Winamp有过之而无不及。

电脑门神：Hack Tracer

版本：V1.2.15

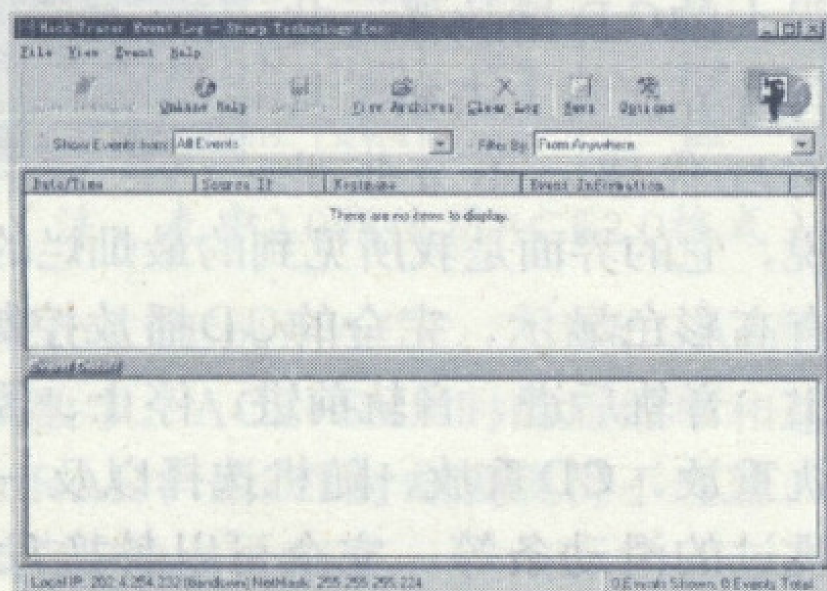
大小：1.08MB

平台：Windows 95/98/Me

网址：http://www.backhack.com/goonline/

下载：ftp://zdftp.zdnet.com/pub/private/sWIIB/internet/internet_tools/hacktrcr.exe

互联网迎来了一批又一批的网民，这些年轻人上网有的为了学习，有的为了就业，还有的就是寻开心，另有一些人是进行捣乱的，通常我们称之为黑客。其实黑客还是好人多，可以说都是一些热血青年。不管是好人还是来捣乱的，我们遇到这样的人总是很害怕。比如说他会在你的计算机里安放一些小程序，这样可以获取你的一切隐私性的秘密，这时候就应该给你的电脑找一个像样的“门神”，以防这些不法分子捣乱。Hack Tracer是一个防止入侵和个人防火墙监测类软件，能够防止黑客通过互联网侵入你的电脑。这样的软件刚好符合我们的需求。它是专门为单机用户而设计的，能够时刻监视你的系统，从而防止任何非法入侵。该软件不仅能够阻拦入侵，还能够跟踪黑客的行迹从而查出他的来源，还会在一个世界地图上显示跟踪路线、创建包括黑客IP地址信息在内的记录文件。不过该软件不适用于局域网的共享连接或者是Win98 SE Internet共享连接。相对于著名的防火墙软件LockDown 2000，该软件的阻拦能力更好，也没有那么烦恼而不断的入侵提示。不过水能载舟亦能覆舟，这样的软件追踪网友的IP能力也是一流的，希望大家要善加利用，不要误入歧途。



好用的记事本：EmEditor

版本：3.12

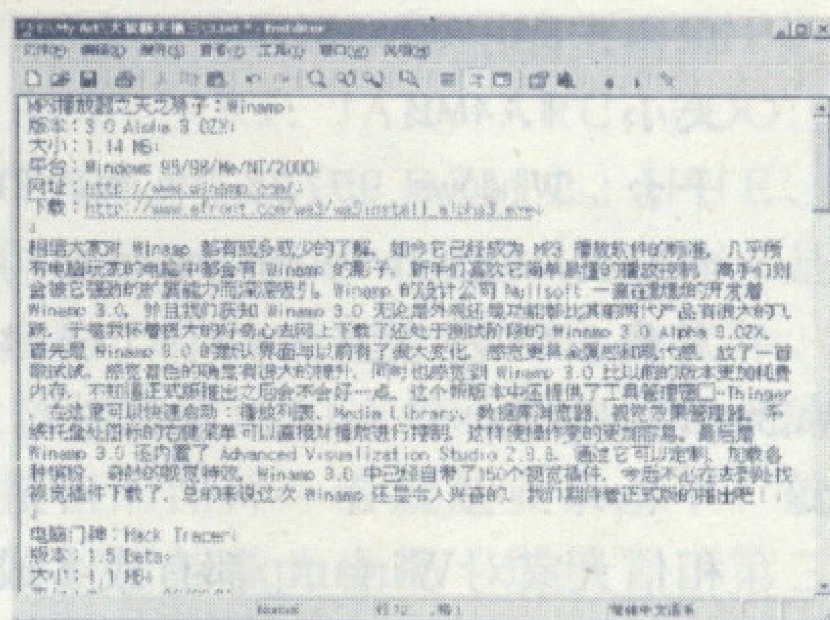
大小：662kB

平台：Window 95/98/Me/NT/2000

网址：http://www.emurasoft.com

下载：http://www.nifty.ne.jp/forum/femsoft/pub/eme312cs.exe

前面换了一个CD播放器，再给大家换一个好用一点的记事本吧。Windows自带的记事本功能太简单，尤其令我反感的就是在Windows 98下字体不太好看，我曾一度为了追求字体的漂亮而改用了Windows NT，结果搞得很多游戏都玩不了。翻来复去我也使用过不少记事本的替换软件，最后还是觉得EmEditor是最佳选择。我认为对于大多数用户，它所提供的功能都恰到好处，对于双字节支持较之UltraEdit来讲要出色得多，是一款值得推荐的记事本替代软件。该软件的功能包括：支持多种配置，自定义颜色、字体、工具栏、快捷键设置，可以调整行距，避免中文排列过于紧密，具有选择文本列块的功能（按ALT键拖动鼠标）、无限撤消、重复、重叠窗口编辑、编制宏、强制转换大小写等。替换功能比UltraEdit、EditPlus、HomeSite逊色一些，但对于一般计算机用户还是绰绰有余的。该软件还有一个特色小功能，就是可以自动识别且可以转换不同内码的文字，可识别的内码达十几种之多，在保存的时候也可以自定义保存的内码格式，可以说装上这个软件看大五码的文字你就不用再装其它的识别转换软件了，方便吧？



理顺书签三千烦恼丝：AM-DeadLink

版本：1.1

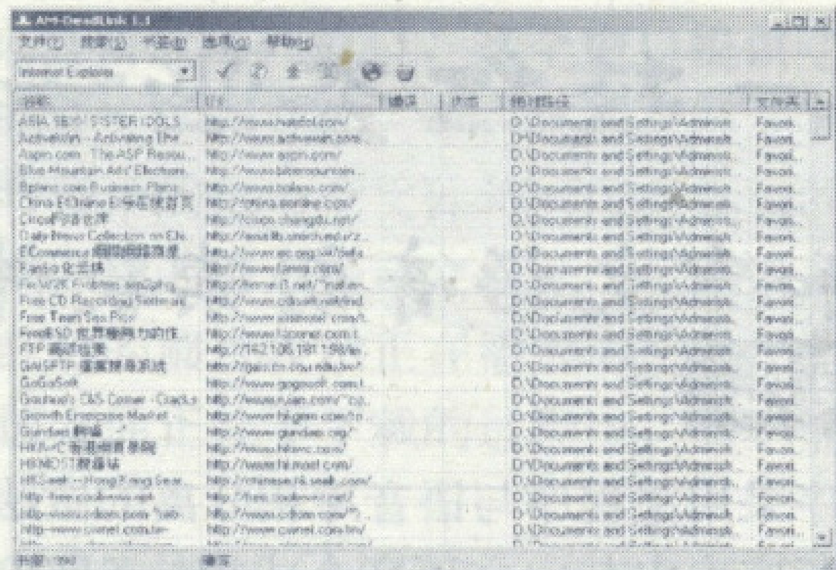
大小：369kB

平台：Windows 95/98/NT/2000

网址：http://www.aignes.com/software/

下载：http://members.tripod.de/aignes/amdeadlink.zip

上网时间长了，想必每个网友的收藏夹里都有不少书签。时常整理书签是一个很好的习惯，书签要按照不同的站点分类放置在不同的文件夹中。但书签多了不管怎么整理也无法尽善尽美，像有一些很长时间都没有访问的站点，在这期间这个站点实际上已经不存在了，那么这个站点的书签就属于



收藏夹里的“僵尸”，可以用一个小巧的软件来解决这个问题。AM-DeadLink是一个非常易用的书签检查监测工具，能够检测你的浏览器书签中的死链接，当某个书签实际已经不存在，你可以直接从浏览器中将其删除掉。工作期间它耗费的带宽只是很小的一部分，但书签的检查工作结束之后，如果你想删除掉已经废弃了的书签，就必须关闭所有已经打开的浏览器才可以继续删除工作。AM-Deadlink能够检测Internet Explorer、Opera和Netscape的书签。

驻留文件无处藏身：Cookie Pal

版本：V1.6 Beta 5

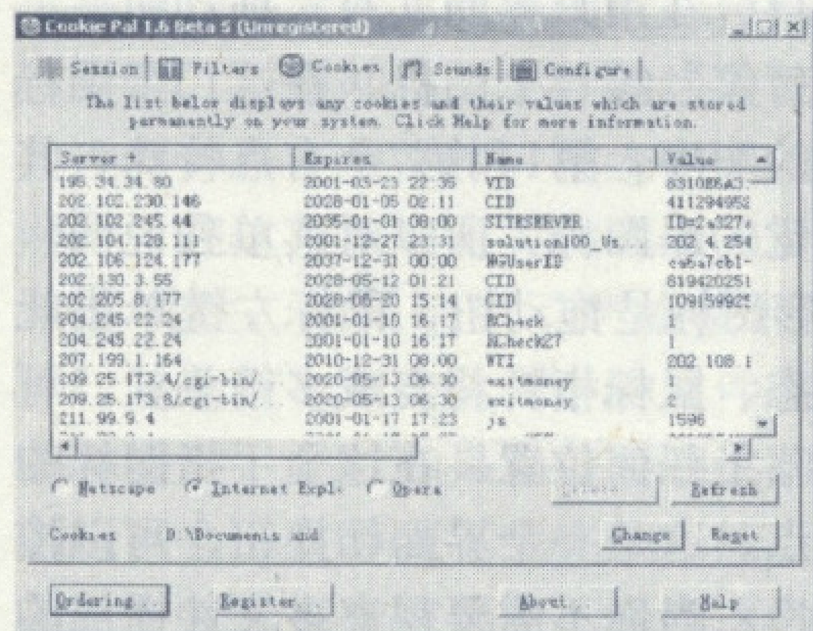
大小：339kB

平台：Window 95/98/Me/NT/2000

网址：http://www.kburra.com

下载：http://www.kburra.com/cp1setup.exe

现在很多网站使用Cookie技术以记录你的偏好选项，不过有一些网站利用该技术追寻用户的计算机个人信息，这给很多网友带来了困惑。有一些计算机高手可以自己整理Cookie文件，但此类文件一多就难免有出错的时候，如果把正常的Cookie文件删除掉了，就会造成登录自定义门户网站时找不到原来定义好的入口，这样就麻烦了。Cookie Pal可以帮助你解决这个问题。该软件可以整理Internet Explorer、Opera和Netscape所接收到的Cookie文件，通过该软件可以清晰地看出每个Cookie文件是从什么站点什么时间接收的，都是做什么用的。有了Cookie Pal，就算是一个计算机初级用户也可以安全删除不必要的Cookie文件了。它还可以通过设置过滤器，有效防止无意义的Cookie文件进入计算机。它同时也是一个Cookie文件监测软件，设置好之后，一旦有Cookie文件进入计算机，它就会发出提示，你可以选择接收还是拒绝，这样做虽然麻烦一点，但却是最有效的防御方法。



小巧实用的FTP：FlashFXP

版本：1.3 Build 760

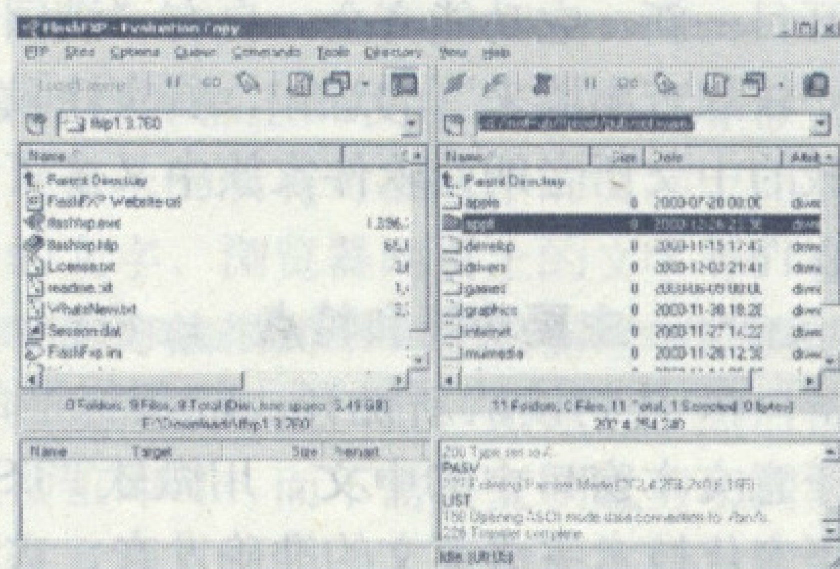
大小：672kB

平台：Windows 95/98/NT/2000

网址：http://flashfxp.skuz.net/

下载：http://flashfxp.hypermart.net/download/ffxp1.3.760.zip

在网络公司里干了3年，用过大大小小十几个FTP类的软件，一直以来我最习惯使用的都是CuteFTP。CuteFTP什么都好，就是在服务器对传这个功能上做得不很理想，且系统资源耗费问题也越来越明显了。经过长时间的试用，我机器里的FTP软件最后稳定为FlashFXP这个小软件。该软件身材小巧，相对于CuteFTP Pro的巨型体积，FlashFXP只是它的1/3。FlashFXP还是一个绿色软件，下载之后解压缩就可以使用全部功能，而且功能卓越，丝毫不比CuteFTP Pro差。程序界面如一般的FTP软件分为左右两边，同时具有开启目录树的功能。它除支持续传外，更支持Sever与Sever对传，而且具有对网站的统计资料及每个网站可设定对应Local端的某个文件夹。另外，它还提供完整的命令功能，上传或下载文件可利用拖曳方式使用，也可列表于预备区域一次上传。该软件最令人心动的是可以在服务器之间对传，而且支持标准的FTP命令，这样你无需将文件下载然后再上传，不仅节省了工作量，而且加快了速度。该软件除了可以满足一般计算机用户日常的FTP维护需求外，更适合有多个个人主页镜像的朋友使用。



本文介绍的部分软件收录于《水晶宝合》2001年第4期/BBX/下。

满园春色关不住 一枝红杏出墙来

——科大讯飞的听网1.0版和中文语音朗读软件家族

云南 莫凡

“网络时代上网将成为日常生活中不可缺少的成分，面对成千上万的网页，您的眼睛是否感到十分疲劳？听网可以把网页的内容朗读出来，使上网不再是眼睛的劳动，用耳朵浏览网页，轻松您的双眼，使上网更加愉悦。”这就是听网的宣传广告词。笔者从事机关办公室工作，对实现办公自动化方面的软件情有独钟，中文语音朗读软件已经收集了一大堆，例如白浪语音、即时语音提示Instalk、HLX你念我听、读霸、Read Ⅱ、伴读书童、通用电脑语音2000、网络鹦鹉 1.861、电脑播音员2.0等林林总总，真可谓新潮一族，百花齐放啊！春节期间朋友给我介绍了中国科大讯飞信息科技股份有限公司最新出品的软件——听网，通过试用，我感到耳目一新。它功能齐全，自有“满园春色关不住，一枝红杏出墙来”的意味，着实让我高兴了一番，我的中文语音朗读软件家族中又多了一个重量级的软件。

一、主要功能和特点

一是朗读清新悦耳。能用标准的普通话朗读任意文本窗口中的中文，用微软TTS（TM）全程语音化技术完成英文的准确发音，实现英语复读机功能，字正腔圆，娓娓动听。二是中英文混合朗读，实现了整篇中英文的流畅朗读。三是自动的简繁体汉字的识别和转化，使该软件能够对各种中文网页应付自如。四是朗读文字自动跟踪，使文字校对直观简洁，提高办公室工作效率。五是自动智能处理多音字和数字。例如在朗读“交通银行在行动”这句话时，能够很好地区分“银行”的“行”（拼音hang）字和“行动”的“行”（拼音xing）字，又如朗读“567890元”和“567890”，对前一组读出五十六万七千八百九十元，而对后一组读出567890纯阿拉伯数字，仅一个单位“元”的分别。六是开放的语音接口，可以添加新的词语、定义其发音及词性信息，完成对整个用户词典的维护工作。七是界面美观，操作省时省力，您所需做的只是把需要朗读的网页拖进浮动栏中，同时支持多个网络文件的并行下载。

二、安装及用户界面

安装时出现一安装界面（如图1），因为该程序采用主程序与语音库相分离的做法，所以需要按顺序先安装中文语音合成模块KD2000，之后会在所选盘符下自动生成两个目录：一是微软语音库Microsoft speak SDK，这个目录中的文件占据硬盘空间26.3MB；二是讯飞语音库iFY Inf TEK，此目录下的文件占据硬盘空间48.2MB。



图 1

最后再安装听网软件，占据空间16.4MB。注意逆向安装会鸦雀无声，毕竟优质的语音来自语音数量的积累。安装了“听网1.0”后，从程序组中运行听网或直接运行可执行文件LTTN.exe，等到欢迎屏幕消失后，“听网”在任务栏托盘区产生了听网的图标。

语音导航中心的用户界面主要分为3个部分：操作主窗口、播放文字跟踪窗口和任务栏（如图2）。



图 2

1.操作主窗口。在用户界面共有“拖动钮”、“界面钮”、“暂停”等13个图标，在这13个图标中，按从左至右的顺序，第1和第7个有点特殊，其中隐藏着不易察觉的小图标，所以对其单独说明：

第1个手指形图标是拖动钮，鼠标左键单击此处并保持按下状态，鼠标指针将变成多箭头状，可以拖动窗体到屏幕上任何位置。在这个手指图标的右下角还有一黄点，这是一个界面切换钮，可以控制大小界面的切换，当你不需要观察多文件播放的信息时，按下此钮，整个窗体将会变成缩小型的界面（如图3）形状，再次按下此钮将会恢复成正常的界面。



图 3

第7个图标是播放队列窗口，这个窗口提供了在多文件播放时对文件队列的一个方便而直观的管理方法。播放队列中的每一个文件将对应于框内的一个圆点，其中绿色的圆点表示文件处于可以播放的正常状态；红色的圆点表示正在播放的文件；蓝色的圆点表示该文件正处于下载的过程中，暂不能播放。

2.播放文字跟踪窗口（如图4）。第9个图标是播放文字跟踪窗口，它用于显示当前正在播放的文字，根据文字的长短还可手工调整滚动文字，实现左移、上翻、右移和下翻文字的功能。

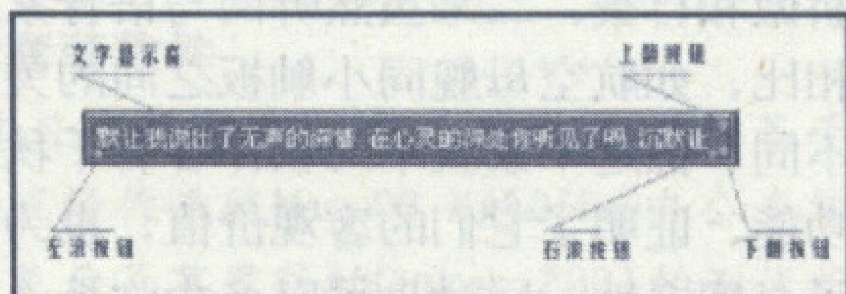


图 4

3.任务栏。在系统任务栏的耳机图标处用鼠标选中点右键，弹出系统设置菜单（如图5）。

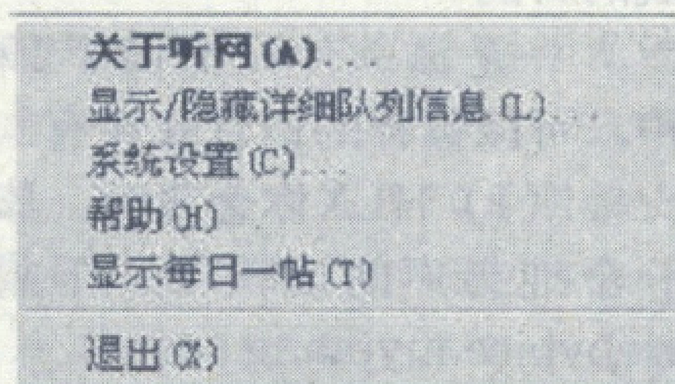


图 5

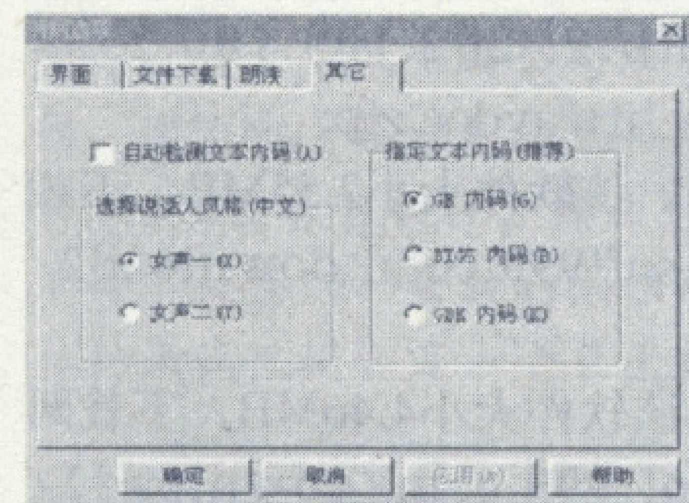


图 6

(1) 从菜单中选择“系统配置”（如图6），选项设置分为4 部分：界面、文件下载、朗读和其它。

一是界面栏。这里只有一个复选框，即是否使用上次退出时使用的界面风格，如果该复选框被选中，那么系统在退出时会把退出时的窗体位置和文本跟踪窗口是否可见即界面大小保存下来。二是文件下载选项栏。包括允许的最大下载线程数，下载网络上文件的线程数目，也可以使用代理服务器下载文件，当您需要使用代理服务器上网时，在这里填写有关代理服务器的信息。三是朗读选项栏。如果选中“严格按照队列顺序朗读文件”复选框，那么队列中的文件将会按先后顺序下载并播放，此时如果当前要朗读的文件正在下载，则听网会一直等到下载完毕，然后播放；相反，如果这个复选框未被选中，遇到这种情况，听网会跳过正在下载的文件选择它后面第一个下载完毕并且能够朗读的文件来播放。这里也可以对朗读速度进行快慢的调节。五是其它选项栏。这一栏提供了中文网页中与内码部分有关的设置。如果选中“自动检测文本内码”复选框，则“听网”会自动检测中文的内码类型，但对性能会有影响，所以最好指定内码。同时还可以选择说话人风格，系统提供了2种女声可供选择。

(2) 显示/隐藏详细队列信息。选择其中的“显示详细队列信息”就会出现“队列信息对话框”（如图7），对话框中包含5列列表，分别是文件ID、文件类型、位置、当前状态及接收字节数。列表框中的鼠标右键快捷菜单提供了丰富的文件操作方式，有复位、中止、删除、上移和清除完成项目等命令供您使用。

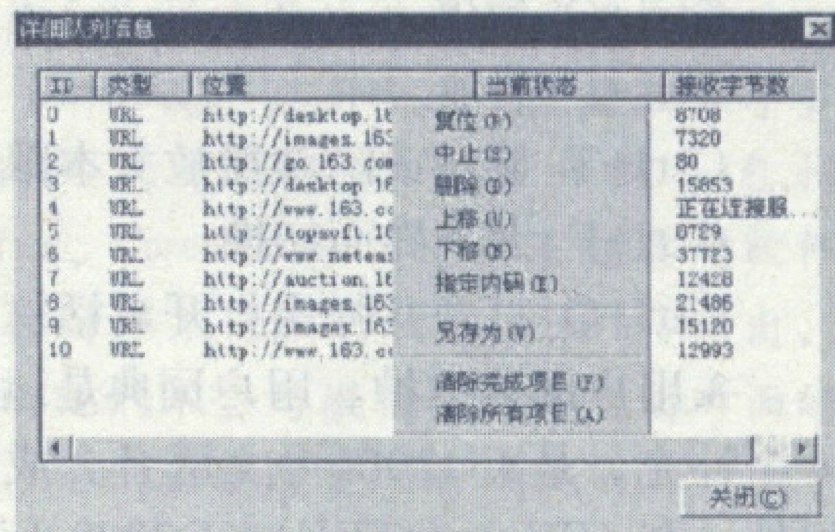


图 7

三、阅读操作方法

1.朗读网页的内容。朗读网页的方法有以下4种：

一是直接听取屏幕上的文字。这里“屏幕文字”是指当前屏幕上的所有可被选中的文字，比如一个编辑器内的文字、浏览器网页上的文字等。直接听取屏幕文字的方法很简单，你只需选中需要朗读的文字（直接使用鼠标或Shift+光标），然后按下听网的播放按钮即可，而不需要复制或剪切到剪贴板中。但要注意两点：其一，直接屏幕播放优先于文件播放，亦即在停止状态下如果在播放队列中有一个或多个文件正在等待播放，但屏幕上有文字被选中并按朗读按钮后，将会先朗读屏幕上的文字。其二，按下播放按钮时应确保包含朗读文字的窗口处于有焦点状态，否则系统将会发出一个短促的“嘟”声，出现这种情况请选中文字后，进行复制到剪贴板的操作，以恢复焦点，然后再行播放。二是直接URL拖放朗读。在网页中把任何含有文本的超链接拖入听网窗体，听网将会把该链接加入文件播放队列，等待该文件下载完毕后你将会听到该文件的内容。三是URL下载朗读。按打开钮，在随即的对话框中输入想要朗读网页的URL地址，按回车后听网会下载该文件，下载完毕后即播放。四是资源管理器中的拖放朗读。在Windows资源管理器中，可以把文本文件（txt）或超文本文件（HTM/HTML）直接拖入程序窗体，“听网”将会按照顺序朗读文件中的内容，并会把这个文件（或超链接指向的文件）追加到队列的尾部；

同样你也可以把队列内的某个特定文件直接用鼠标拖出窗体。

2.使用快捷键。

Ctrl+S 停止

Ctrl+← 播放上一个文件

Ctrl+→ 播放下一个文件

Ctrl+X 退出听网

Ctrl+Q 暂停

Ctrl+P 播放

Ctrl+T 显示或隐藏播放文本跟踪窗口

Ctrl+F 大小界面切换

Ctrl+O 打开并弹出打开对话框

3.用户词典维护。用户词典是运行库主词典的一个补充，是KD2000中文语音合成运行库的一个组件，在 iFY Inf TEK\KD2000 Lite\Bin目录下双击CustomWordSMDict即可启动用户词典（如图8），用户词典中包含使用频率高、使用范围广的基本词汇，而需要加入用户词典中的词语主要是无法收入主词典中的词，如人名、公司名及专业术语。有两种情况：一是在词语输入框中输入需要校正的词语，如一些绕口令。这时，拼音输入框中会自动出现该词语对应的拼音信息，该拼音有可能不正确，用户可以用正确的读音修改。二是用户需要批量添加词语，可以使用文件批量添加功能，成倍提高修改效率。详细操作见iFY Inf TEK\KD2000 Lite\Doc目录下的《语音合成文本通用控制标记（TCCM）规范》、《语音合成系统运行库（KD2000）性能指标》和《语音合成系统运行库（KD2000）用户使用手册》

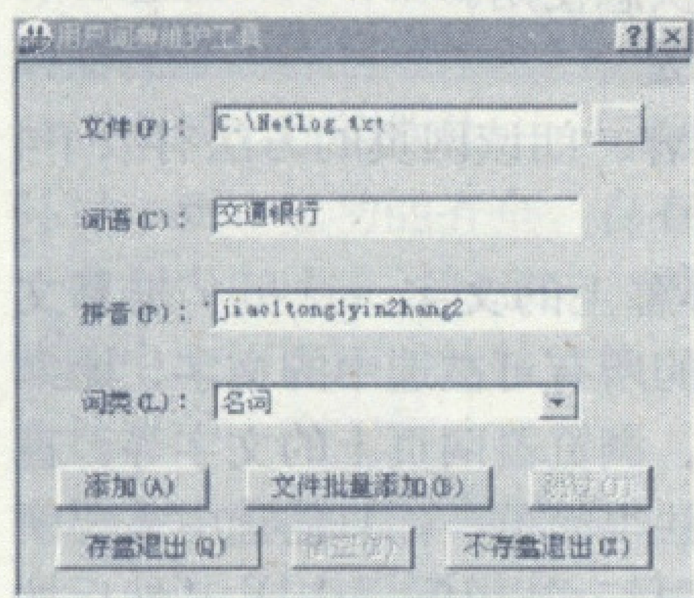


图 8

4.注意事项。一是如果您安装了IE5.0，将会看到IE工具栏上增加了听网的图标，同时“工具”菜单中增加了“听网1.0”，点击其中的任何一个都会运行听网；二是必须首先确保声卡正确安装并能正常使用，并通过调整Windows系统的音量来调整播放声音的大小。

四、其它

1.下载网址：可以到http://www.iflytek.com/download/index.htm站点下载升级语音库补丁或演示版。

2.系统最低配置。系统要求CPU在Pentium 166MMX以上，最好不低于Pentium Ⅱ 266MHz，内存至少32MB，最好不低于64MB，硬盘空间150MB，16位双工声卡。但笔者在Pentium 133、48MB内存的电脑上运行也十分正常。

3.荣辱与共，取长补短。常言道：“萝卜青菜各有所爱”。为避免笔者的一家之言和主观偏见，笔者把长期以来收集的语音朗读软件的网址一一列出，一来共同徜徉在国产语音软件的海洋里，慢慢欣赏品味和检验国产语音软件质量，为国产软件而骄傲和自豪。二来虽然听网与语音家族的其它软件相比，如航空母舰同小舢板之间的关系，档次品味不同，但这个家族中的软件各有千秋、各有特色的功能，证明了它们的客观价值，也为它们自己争得了一席之地，同时也可以多少弥补一下听网作为办公自动化成熟方案的不足，达到互通有无，相辅相成的目的。

一是该软件只提供了2种“女声”，没有男声。可以弥补的语音软件有：

（1）HLX你念我听。该软件大小8.2MB，是一个纯男声朗读软件，下载网址：http://webvoice.myetang.com/;

（2）通用电脑语音系统。该软件大小5.3MB，下载网址：http://202.103.100.253/iceworld/soft_crk/cr_htwavdoc.zip;

（3）白浪语音板。该软件大小2.55MB，下载网址：http://www.soft999.com/download2/Voicepad034.exe;

（4）伴读书童。该软件大小4.46MB，下载网址：http://www.soft999.com/download2/setupbd.zip以及语音库http://www.soft999.com/download2/setup1.zip。

二是不能阅读设置标点符号，给文字校对带来一点不便，毕竟听网的设计起点是朗读网页，办公自动化仅仅是副产品。可以弥补的语音软件是读霸，该软件大小4.5MB，是一个纯女声的朗读软件，下载网址：http://person.zj.cninfo.net/~loubin/soft_crk/cr_bkspeak.zip。

三是缺少打一字、读一字的功能。可以弥补的语音软件是即时语音提示Instalk，该软件大小4.72MB，下载网址：http://zxli.yeah.net。

此外，象ReadⅡ（该软件大小4.49MB，下载网址：http://www.soft999.com/download1/r2uv21.zip）、网络鹦鹉（软件大小7.24MB，下载网址：ftp://ftp.21hh.net/WebVoice.zip或http://webvoice.myetang.com）和电脑播音员2.0（软件大小34.8 MB，软件专卖店有售）等也都是值得欣赏的语音朗读软件。



微软宣布将于今年秋季推出基于Mac OS X操作系统的办公套装软件

微软于近日宣布，它将在今年秋季推出基于苹果电脑下一代操作系统Mac OS X的Office办公套装软件，并同时展示了苹果版的Outlook 2001的测试版本，微软也由此成为苹果电脑新一代操作系统的最为重要的支持软件开发商。此前微软一直拒绝向外界透露基于Mac OS X系统的办公套装软件的开发进展情况，分析人士考虑如果微软过早推出新一代苹果电脑的办公套装软件，必定会对去年10月刚推出的Mac Office 2001的销售产生影响，所以他们估计此办公套装软件最早也要到2002年上半年才会推出。微软的这一决定不仅使业界分析人士感到颇为吃惊，对于苹果电脑公司来说这还是一个重大的胜利，因为Mac OS X系统下如果没有一套功能完善的Office办公套装软件，那么许多现有的商业用户将不得不放弃这一全新的操作系统，这对于苹果电脑公司来说无疑会是一个巨大的损失。

Office XP和Windows XP正式命名

目前正处于测试阶段并分别以Office 10和Whistler作为开发代码的微软下一代办公套装软件和操作系统的正式名称已经被确定下来，分别为Office XP和Windows XP。这里的XP为“experience”的简称，意味着微软新一代的Office和Windows产品能给用户带来更为广泛的Web服务及应用的新体验。Office XP和Windows XP分别预计于今年第二季度末和今年年末正式发售。

东芝公司决定进入PDA市场

东芝（Toshiba）公司决定于今年夏季开始进入竞争激烈的PDA市场，并同时在美国、欧洲和日本市场上推出其产品。作为世界第一位的笔记本电脑生产商，东芝公司虽然已将笔记本电脑做得日趋小型化，但他们却从未涉足过PDA市场。东芝公司本次决定进入PDA市场不仅会加剧这一领域的竞争，而且其自身也必将受到来自夏普、索尼、思科电脑、Palm和Handspring等公司的激烈竞争和挑战。最新PDA产品的细节问题还有待进一步确定，东芝公司正在评估数个PDA操作系统，就目前情况来看最有可能胜出的是微软的WinCE。

Corel公司进行产品重定位

近日，Corel公司在加拿大渥太华召开的一次新闻发布会上对其今后的产品战略进行了重新定位。公司总裁Derek Burney说，公司今后将主要致力于其旗舰级商业产品的进一步开发和升级，包括WordPerfect Office、CorelDraw和其它具有创意的软件产品，特别是针对苹果电脑的软件。Burney指出，在办公软件市场他们不会与微软公司发生面对面的直接竞争冲突，他们正在改变“游戏规则”。由于微软的Office办公套装软件占据了Windows平台下办公软件市场90%以上的份额，所以Corel公司不会努力使原先微软Office的用户转向他们的WordPerfect Office，而是尽力促使现有的WordPerfect Office用户对软件进行不断的升级，因为据调查，在过去的4年里大部分WordPerfect Office用户都没有对其进行过升级。所以，Corel公司今后将不断在WordPerfect Office中加入有特色的新功能，增强其性能，从而做到“给用户一个升级的理由”。

IE6.0前途未卜

随着Whistler最新测试版的不断推出，不少用户已领略到了集成于其中的IE6.0的风采。IE6.0在IE5.x的基础上增加了新的多媒体工具条，可以使用户更方便地对诸如音乐、视频、图片等数字多媒体内容进行操作和管理。IE6.0中还有被称为“Online Buddies bar”的即时信息工具条，从而将MSN中的即时信息客户端集成进来，大大方便了用户在上网时的交流和沟通。另外，IE6.0中还将为Web开发者提供动态HTML扩展功能和其它新特性。不过目前IE6.0确实处于一个比较尴尬的境地，因为前有针对个人消费用户的功能更丰富的MSN，后有针对商业用户的专业性更强的Netdocs，所以部分分析人士认为IE可能会逐渐被排挤和淘汰。

业界动态

Word 2000文档安全保护全攻略

上海 周克勤

相信对于大部分用户来说，MS Word是使用最为频繁的文字处理软件。出于某些目的，我们往往需要对自己的文档进行保护。这里所说的“保护”具有两层含义：确保自己文档中的信息不被其他未经授权的用户看到，保护个人的隐私；避免宏病毒、误操作及其它原因使文档文件受损，保证文档的完好性。若是不注意对文档的安全保护，很可能会遭受不必要的损失。本文就针对保护Word 2000（以下简称Word）文档安全的方法和措施作一番详细的探讨和说明。

1. 即刻隐藏所有文本信息

有时我们在公共机房编辑文档时，身边可能不时会有旁人经过，若不希望其他人看到文档的内容，我们可以在发现身边有人时通过使用事先设定的快捷键将文档中的文本内容迅速隐藏起来。我们可在Word中创建一个宏来实现这一功能。具体方法为：选择“工具”→“宏”菜单中的“录制新宏”命令，在弹出的对话框中输入宏名（如“隐藏文本”），然后按下将宏指定到键盘的按钮，在弹出的对话框中指定执行这个宏所使用的快捷键组合。我们可以任意选择，只要不和已有的快捷键组合冲突即可，例如这里我们设定为Alt+H。依次点击“指定”和“关闭”按钮后即可开始录制宏的过程，整个宏只需3步：

①按Ctrl+A组合键选中文档全部内容；

②用工具栏中的“字体颜色”按钮设定颜色为白色；

③在文档任意处点击鼠标以取消选择。

说明：如果用户习惯使用蓝底白字的视图，那么可以设定为相应的蓝色。

执行上述三步后，按下宏录制面板中的“停止录制”按钮完成整个宏创建过程。

现在我们可以在需要时按下Alt+H快捷键来迅速隐藏所有的文本（实际上是将文本的颜色变得与背景颜色相同）。要显示文本（改回颜色）只要按下Ctrl+Z（撤销）即可。当然也可以用类似的方法再创建一个宏来实现。

2. 设定密码来保护文档

保护文档最常用的方式就是设定密码。Word中提供了两种类型的密码用于对文档进行保护，分别为“打开权限密码”和“修改权限密码”。“打开权限密码”用于限制未经授权的用户打开文档；“修改权限密码”用于限制未经授权的用户对文档的修改，没有修改权限密码的用户只能以只读方式打开文档，即不能将所做的修改保存于该文档中，只能用“另存为”功能将修改后的文档另外保存一个版本。“打开权限密码”和“修改权限密码”是相互独立的，用户可以根据需要分别设定。设定密码的方法有两种：选择“工具”→“选项”→“保存”选项卡或是在“另存为”对话框中选择“工具”按钮中的“常规选项”，在密码栏中输入密码经再次确认输入后即可。密码的最大长度为15个字符，并区分字母大小写。另外，还有一项“建议以只读方式打开文档”的选项，若是选中，文档被打开前会出现建议用户以只读方式打开的提示，但仅仅是建议而已，不具有强制性，用户若选择“否”不接受建议，则文档就以常规的方式打开。

说明：目前网上有许多破解Office文档密码的软件，其中有不少效果十分不错，长度太短或是较有规律的Office文档密码可以说是不堪一击。所以，对于真正需要加密的重要文档，用户还需多加留心。当然密码破解软件也有其好的一面，即我们可以在不幸忘记密码时使用。

3. 不显示最近使用过的文档

根据Word的默认设置，“文件”菜单中会显示出数个最近打开过的文档名，以方便用户的再次调用。但是出于保密的需要，我们往往不希望别人看到自己最近编辑过的文档。要达到这样的目的，我们只要在“工具”→“选项”→“常规”选项卡中不选中“列出最近使用文件”选项即可。

说明：在一般情况下，Windows的“开始”菜单中的“文档”子菜单中会列有用户在最近操作中使用过的文件，我们应注意在必要时及时清除其中的内容。当然，也可以通过修改注册表来实现。在HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer分支下新建一个名为“NoRecentDocsHistory”的DWORD值，并将其键值设置为1，这样就可以实现使“文档”菜单中的内容不再改变；或者在上述分支下新建一个名为“NoRecentDocsMenu”的二进制值，并将其键值设置为“01 00 00 00”，重新启动后“文档”菜单将从“开始”菜单中消失。

4. 保护供其他人审阅的文档原稿

有时我们需要将一篇已完成的文档分发给其他人审阅，并希望同时保留文档的原稿及其他人审阅后所提出的修改意见。这时，我们就需要在分发文档前选择“工具”菜单中的“保护文档”命令来对文档原稿进行保护。选择保护内容并设定密码后，其他用户在对受保护的文档提出修改意见时，他们在文档原稿上所做的修改会用修订标记或批注标记的形式记录下来，而文档原稿的信息丝毫不会减少。文档原作者在收回经其他人审阅修改的文档后，可以根据提示信息分辨出修改内容是来自于具体哪个审阅者（如图1），在使用先前所设定的密码解除保护后（执行“工具”菜单中的“解除保护文档”命令），可使用审阅工具条中的按钮按需要来接受或是拒绝其他用户的修改内容。

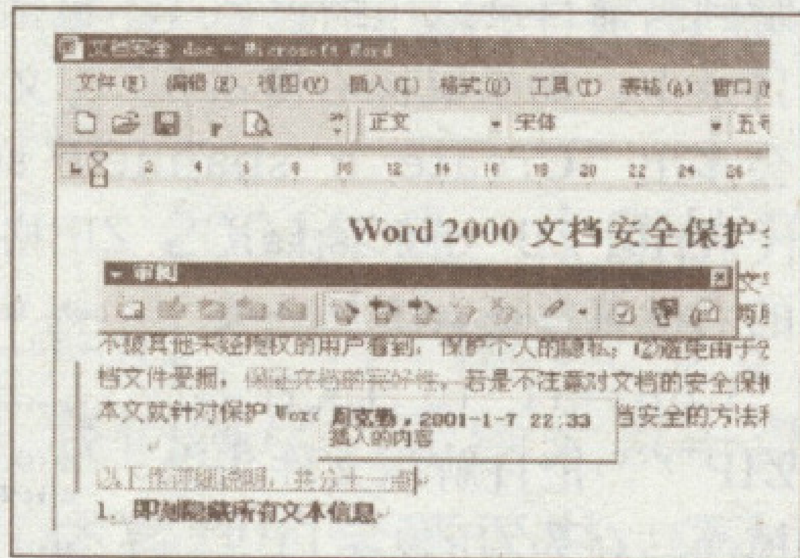


图 1

说明：由于其他用户没有解除保护的密码，所以他们不能对修改的内容进行接受或是拒绝，从而保护了文档原稿信息。

5. 妥善处理文档中的隐藏信息和其他文档版本

有时，文档中可能会有一些隐藏信息，我们在正式发布文档之前应对这些隐藏信息作妥善的处理，避免泄漏某些用户信息。对于文档中的隐藏文本，我们可在“工具”→“选项”→“视图”选项卡中选中“隐藏文字”以将其显示出来（隐藏文字会被点状下划线标出）。另外，修订信息也可能处于隐藏的状态，我们要将其显示出来可选择“工具”→“修订”→“突出显示修订”命令，在对话框中选中“在屏幕上突出显示修订”选项即可。对于包含多个旧版本的文档，我们可选择“文件”菜单中的“版本”命令，在弹出的对话框中选择所需的旧版本进行查看和处理。

6. 慎用快速保存功能

Word中有一项“快速保存”功能，由于是将对文档所作的修改与文档原有的内容分开保存，即在保存时仅将修改信息列表添加到原文档的末尾，所以对于很大文档的保存速度明显加快。但是当别人用其他文本处理软件打开使用“快速保存”功能保存的文档时，可能会看见一些已删除或修改的杂乱信息。而且，启用“快速保存”功能还会使文档尺寸增大。因此，我们最好在“工具”→“选项”→“保存”选项卡中不选中“快速保存”选项，以便得到合并了所有修改操作的完整文档。

7. 注意查看文档标题的内容

有许多用户在编写文档时没有首先输入标题的习惯，而是直接先输入正文内容。这样Word就会将正文的前几十个字作为文档摘要信息当作标题，即使已对文档进行过加密保护，但其他用户只要右击文档图标，在弹出的菜单中选择“属性”命令后，就可在“摘要”选项卡的标题项中看到文档的部分正文内容（如图2）。文章（特别是信件、通告等）开头的一些内容往往是十分重要的。所以为了使自己的隐私得到更好的保护，大家有必要养成首先输入文章标题或是及时手工更改标题的习惯。

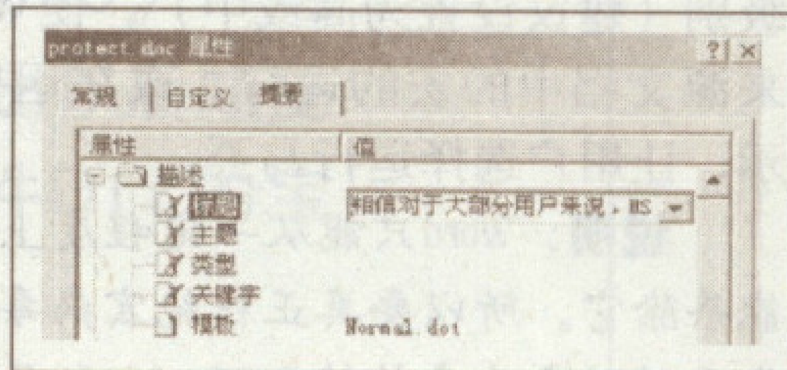


图 2

8. 保护窗体

Word中的窗体是一种具有一定交互性的结构化文档内容，可以制作出规范化的用于采集、统计信息的表格文档，使用户在指定的区域内填写信息或在给定的选项内容中进行选择。我们可使用窗体工具条中的按钮来创建各种形式的窗体（如图3）。选择“工具”菜单中的“保护文档”命令，在弹出的对话框中选中“窗体”项并设定密码，这样就将所创建的窗体保护了起来。不知道密码的用户只能在窗体中的特定区域进行输入或选择，而不能对窗体本身进行修改或删除。知道密码的用户可用窗体工具条中的“保护窗体”按钮在解除保护和保护状态之间进行切换。

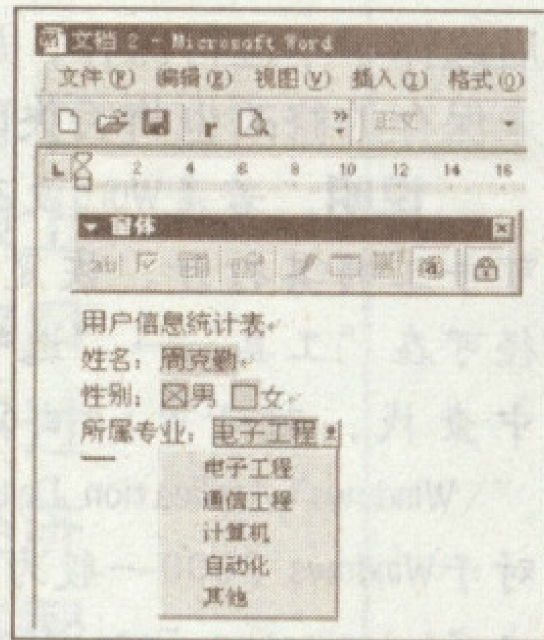


图 3

说明：要保护文档中的部分窗体，必须将需要保护和不需要保护的窗体用分节符隔开，并在上述“保护文档”窗口中点击“节”按钮，在弹出的窗口中选中需要保护的节。

9. 防止宏病毒对文档的破坏

宏病毒寄存在文档、模板或加载项的宏中，

打开这样的文档时，宏病毒可能会被激活，从而传播到用户的计算机中，并保存在Normal模板中。从这时起，不但用户自己计算机中的文档会感染宏病毒，而且宏病毒将会通过网络等传播途径迅速感染其他用户计算机中的文档。Word提供了对宏病毒的警告保护，用户可以选择“工具”→“宏”→“安全性”命令，在弹出的对话框中设置各种安全级别（建议设置为高或中），使Word禁止非可靠来源文档中的宏的运行，或在运行前给出警告提示，让用户选择运行与否。

说明：Word只能从一定程度上预防宏病毒而不能杀除它。所以要真正杜绝宏病毒，用户还需使用优秀的防毒杀毒软件。

10. 利用自动保存和恢复功能减少意外情况所造成的损失

对于没有定时存盘习惯的用户，为了防止由于意外情况而造成工作成果的丢失，Word中提供了自动保存功能。我们可在“工具”→“选项”→“保存”选项卡中设定具体的自动保存间隔时间。例如设置为5分钟，那么由于断电、死机等意外情况而造成的损失最多不会超过5分钟的工作量。Word的自动恢复功能可在上述意外情况发生后再次启动Word时自动打开恢复文件，恢复文件中包含了最后一次自动保存功能对文档所作的修改。这时我们若选择保存恢复文件，它将会替换原文档。当然，我们也可以另存一份。如果在打开恢复文件后选择了不进行保存，那么该恢复文件将被删除，未保存的修改也将丢失。

说明：若是Word没有自动打开恢复文件，我们可手工将其打开。恢复文件的后缀名为asd，其路径可在“工具”→“选项”→“文件位置”选项卡中查找，对于Windows 9x/Me一般为“\Windows\Application Data\Microsoft\Word”文件夹，对于Windows 2000一般为“\Documents and Settings\用户名\Application Data\Microsoft\Word”文件夹。

11. 保存文档的同时保留备份

Word为我们提供了在保存文档的同时保留备份的功能，这功能对于经常从事文档修改编辑工作的用户来说是十分实用的。在“工具”→“选项”→“保存”选项卡中选中“保留备份”选项后，每当我们将当前的修改内容保存到原文档中的同时，Word会自动保留一个备份文档。备份文档是以wbk为后缀名，含有上次保存操作所保存的内容。每次保存文档时，新的备份文档都会取代已有的备份文档。当我们不小心保存了不需要的信息或是原文档损坏时，就可使用备份文档来避免损失。

（上接26页）

6.Detect type of archive

侦察压缩包类型。

在资源管理器的鼠标右键菜单中，除了有常见的“Extract to...”、“Extract to [路径加压缩包名（不包括扩展名）]”、“Create SELF-Extracting ZIP”和“EMAIL it...”，还有“Extract here”，解压至当前目录，而不是一般解到当前目录以压缩包名（不包括扩展名）新建的目录下。如果鼠标右键击在ZIP文件上，菜单里还会多出“Create a spanned set...”，作用同“Write ZIP disk span”。ZIP格式的自解压文件的右键菜单还会增加一项：“Convert to [文件名].ZIP”，把自解压文件头去掉而转存为ZIP包。

PA有跟Win98SE一样的查找功能，但这是在压缩包内找的哦。根据限定的文件名或通配符和文件最后一次修改时间、文件大小来在右边窗口中选出符合条件的文件，这是最为强大灵活的选择方式了。

PA的Print file listing把文件信息输到打印机、超文本和纯文本，包括了压缩包压缩前后的大小、总文件个数、注释，还有包中每个文件压缩前后的大小、最后修改时间、压缩前相对路径，这些信息在查看方式为详细资料（Details）时都能直接在窗口中看到，输出到外部后能更方便地查阅。

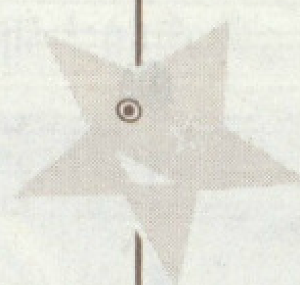
Software	Format	Level	Size(kB)	Time(S)	Ratio	Speed(kB/S)
PA	ZIP	Normal	47064	76	30.89%	276.82
	ZIP	Maximum	47048	84	30.92%	250.64
	CAB	Lzx	38999	404	42.73%	72.03

内建有观察器，但只能观察压缩包中的文件。除了文本格式TXT、RTF外，支持图像格式有BMP、JPG、GIF、WMF、EMF、ICO，打开图片的速度并不很快，感觉比WinACE要慢。

其它还有跟WinZip一样的CheckOut，建立压缩包的快捷方式到桌面，注释，试解压测试。

现阶段PA跟WinRAR、WinACE这些大牌软件相比还有一段距离，有一些操作设计得不是很方便，同时稳定性还有待提高，在我的GA-6BX7+Celeron Ⅱ上当打开很多应用程序时偶尔会死机。图表中使用ZIP时跟WinRAR一样，压缩能力跟WinZip打了个平手。

（待续）



相信大家对去年的那部《PC天书2000》一定都还记忆犹新，这本增刊自去年年中推出以后颇受大家欢迎，被广大电脑爱好者视为硬件DIY的宝典。

2001年是一个新的开始，我们也将推出全新制作的《PC天书2001》。该书现已进入制作阶段，我们将尽力带给大家一部内容详实、观点新颖、评述客观的全新天书。不过诸位小编虽然都才思泉涌（喂喂，别打别打……），但毕竟还是人多力量大，所以我们需要朋友们提出宝贵建议，希望大家可以来信告诉我们你的需要。我们对提出优秀建议的朋友将会赠送一份小小的礼物。我们也欢迎有能力分担写作任务的作者主动与我们联系，我们会及时回复的。



硬件的发展永远走在时代前面，目前个人电脑已全面进入“G”世代，如何才能跟上电脑发展的脚步？那只有一个办法，就是你口袋里的银子最好取之不尽，用之不竭。不过这毕竟是不切实际的想法，所以选择最经济适用的往往也就是最好的，盲目追求高配置、新产品似乎不是什么明智之举。我们是DIYer，所以应该用有限的金钱换回最优秀的配置，《五块i815EP主板评测》就是一篇指导大家如何花最少的钱买最优秀的产品的文章，一起来看一下吧！

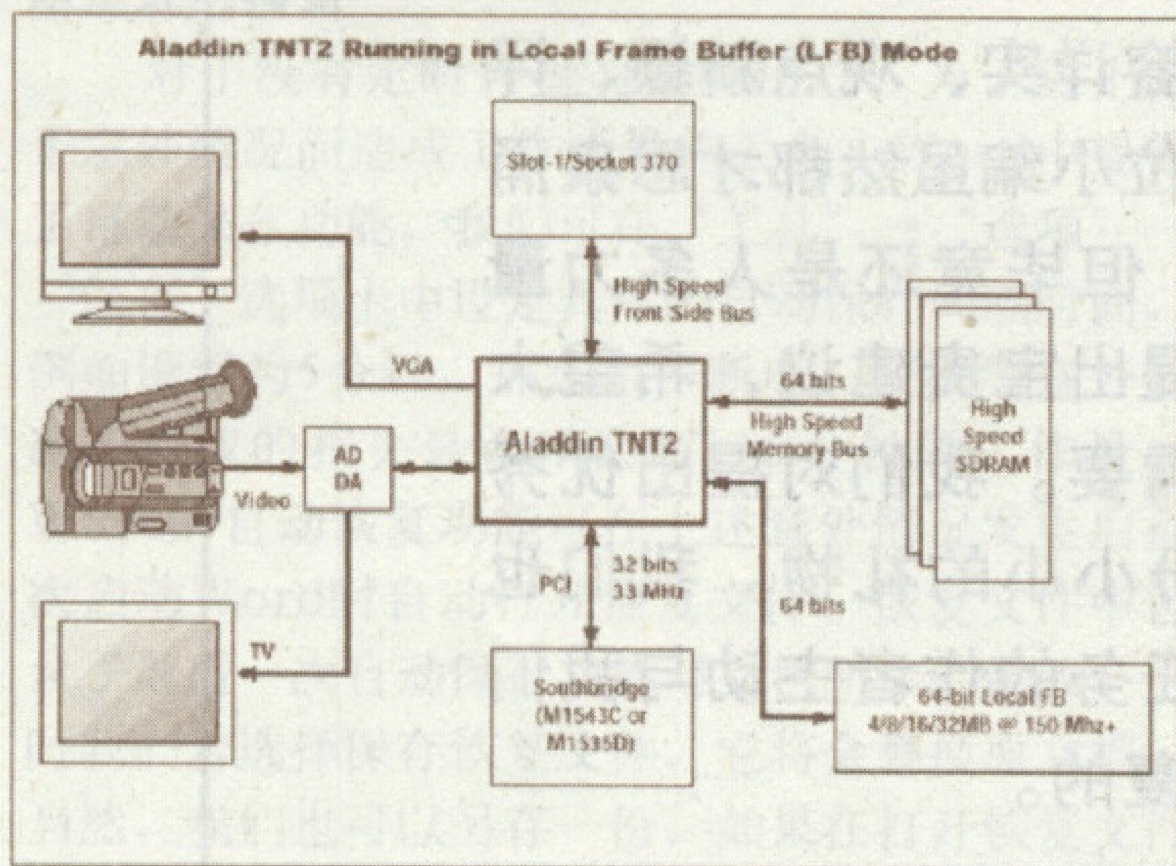
小玄

精打细算，够用就好
——整合主板全接触（下）

上海 方成亮

Aladdin TNT2

Aladdin TNT2是ALi公司与nVIDIA公司联合研发的主板芯片组，它的核心内建了nVIDIA公司的Riva TNT2 3D/2D图形处理芯片，支持所有的Pentium Ⅱ、Pentium Ⅲ和Celeron处理器。这款芯片包括M1631北桥芯片和M1563南桥芯片，并在设计



时提供了共享显存结构（Shared Memory Architecture，SMA）或本地的64位显示缓存的模式选择，在实际使用中，采用共享显存设计将比逻辑显示缓存（Local Frame Buffer，LFB）设计的图形处理性能快50%，而且这种设计使得芯片组将更适合于强调性价比的中低端市场。

Aladdin TNT2北桥芯片M1631采用556针球状BGA封装，包括PCI主控制器、内存控制器和优化数据输入输出的多端口深度缓冲，支持所有的Slot 1/Socket 370处理器运行在66MHz和100MHz的系统前端总线。优化的内存控制器支持最大1.5GB的EDORAM、SDRAM或VC－SDRAM（Virtual Channel－SDRAM，虚拟通道SDRAM）主内存。内存控制器的优化能够提供更高的内存和I/O通道之间的数据传输率，使得符合现有主流的超标量体系和超流水线设计的CPU能够获得更好的性能。同时，内存控制器本身基于超标量的设计，可以使CPU在运行时最大限度地利用DRAM的带宽。I/O子系统在PCI主设备读写时，也能使用更多的数据缓冲。可编程的输入缓冲管理器在写周期时，可以根据不同的内存配置和PCI设备的特征，调整PCI设备与内存之间的数据传输速率。作为一个高可靠性的PC设计方案，M1631提供ECC校验和64位的高速内存数据总线，当ECC检验选项打开时，设备将支持4个RAS信号以提供对最大两个DIMM连接器的支持。

M1631北桥芯片的关键技术在于内置了Riva TNT2图形核心，提供了优秀的2D/3D图形处理性能，全面针对DirectX 7优化。整合的图形芯片与主界面的传输是通过一个优化和扩展的AGP 2×总线，使得最大数据传输率达到1GB/s。在2D图形处理方面，M1631内建128位2D引擎，支持更高的显存带宽以及256位数据通道，提供更好的Windows应用程序的加速。在3D特性方面，M1631芯片支持Direct3D和OpenGL等3D API，提供32位着色、24位或16位的Z－Buffer（Z缓冲）以及增强的纹理填充、映射、贴图等诸多3D特效。在LFB模式下，M1631支持最大32M的显存配置，并可使显存运行频率达到143MHz。另外，M1631还支持DVD解压、DFP（Digital Flat Panel，数字平板显示器）接口等。

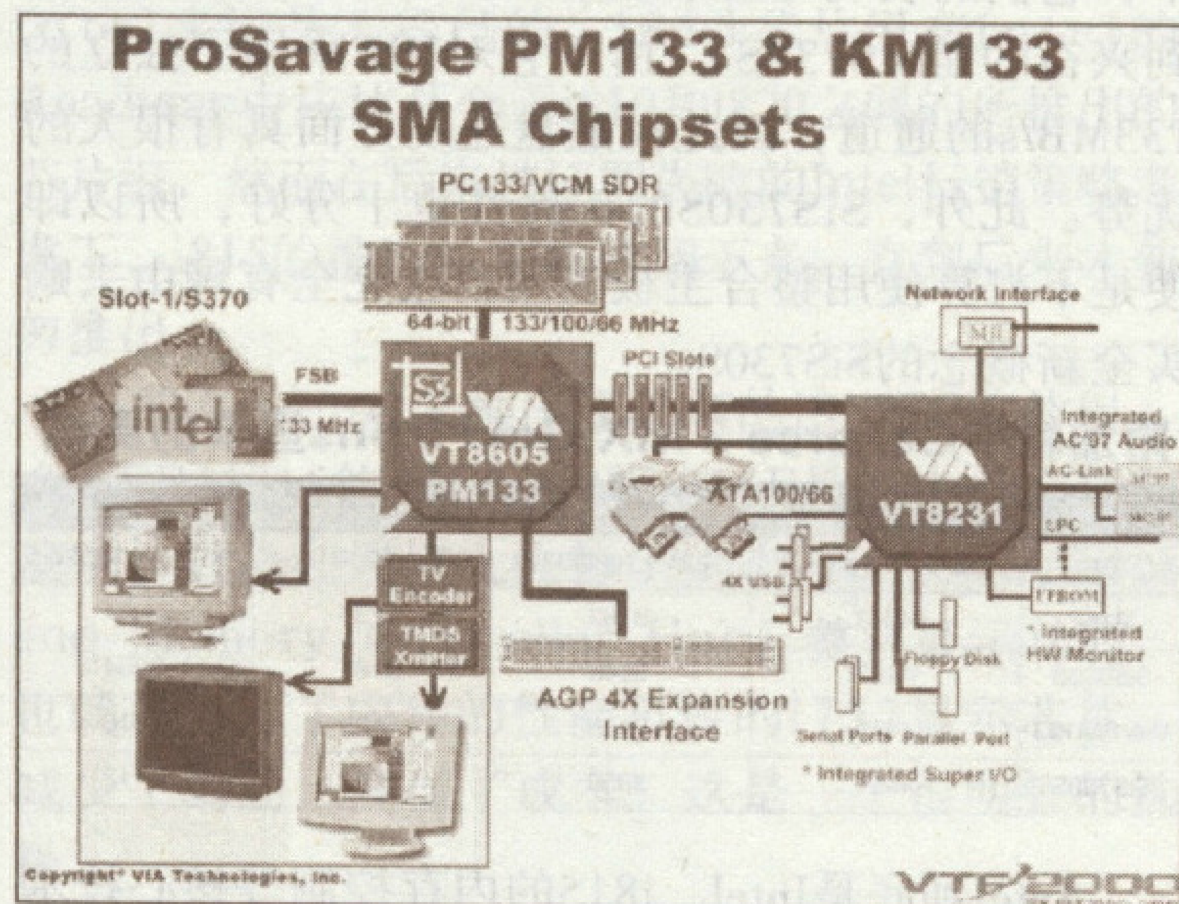
M1563南桥芯片采用352针的BGA封装，提供了高整合的PCI与外围设备总线连接的PC解决方案，网卡、声卡、调制解调器、超级I/O和快速的红外接口都可以整合在这个芯片里。它提供2个Ultra DMA33/66接口、5个USB接口、SMBus控制器，支持AC'97 2.1规范，提供软声卡和内建的调制解调器的支持。M1563保持PCI2.2设备的兼容，提供即插即用的支持。内建增强的DMA控制器，提供14个中断通道和中断控制器，同时还具有8254兼容的系统时钟发生器。M1563也提供了最好的电源管理解决方案，整合了ACPI的支持、绿色环保功能等。

VIA PM133

PM133芯片组的推出也有一段时间了，但一直都只是闻其名而不能见其真面目。不过最近这样的情况有所好转。因为硕泰克、梅捷等知名厂商都已

经推出了使用这款芯片组的主板。

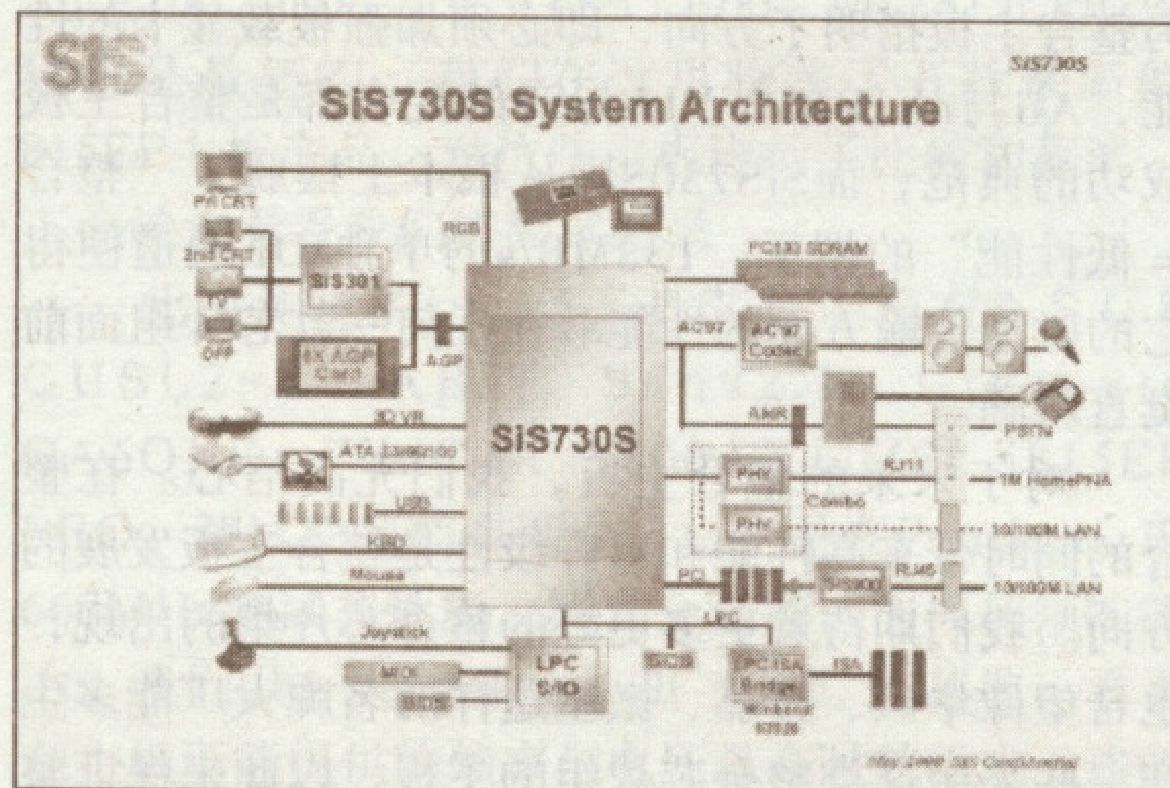
PM133整合了S3公司出品的Savage 4图形芯片，竞争对手直指Intel 815芯片组。应该说，VIA的这款KM133在目前的整合芯片组中显示部分的系统是最出色的，尤其是它的2D部分。因为PM133集成的显卡的2D构架完全取自S3的旗舰级产品Savage 2000，理所当然地，它的DVD回放能力也像SiS630一样强劲。



此外，由于VIA在2000年相当风光，很多技术应用都走在了Intel的前面，所以它的这款PM133也支持了几乎所有的新技术，如：4USB、DMA100、AGP 4×、PC133、VCM内存等。不过需要注意的是，使用686A南桥芯片组的PM133主板并不能支持DMA100，所以要尽量选购使用686B南桥芯片组的主板。

SiS730/SiS730S

尽管AMD的Duron在发布几个月以来，在DIY市场大受欢迎，因为在同样的频率上Duron不但速度上优于Intel的赛扬Ⅱ，而且价格也较便宜。不过在整体市场占有率上，Duron还是无法与赛扬Ⅱ相比，因为支持Duron的主板芯片组还相对较少，尤



其是缺少一种高集成度的廉价主板芯片组，使厂家可以利用Duron生产价格很低廉的PC。不过随着SiS的730S芯片组发布，这种情况将会得到很大的改善。



不过，令人感到略微可惜的是，SiS730S所使用的显卡仍然是它的前作SiS620S附带的SiS300。这就使得它没能在3D性能上完全打败Socket 370平台上所有整合芯片组。并且，并不是所有的SiS730S的主板都像Intel的i815E芯片组一样留下一个额外的AGP插槽，这点在购买时应特别注意。

但是，SiS730S还是为我们带来了一些令人相当兴奋的新技术。其中最引人注目的当属133MB/s传输率的PCI to IDE总线。南桥芯片组直接开辟一个133MB/s传输率的通道单独给IDE，这意味着硬盘和其他IDE设备可以减少性能上的瓶颈，不用再和声卡及Modem等PCI设备争抢这可怜的133MB/s的带宽了。在硬盘传输的实际测试中，SiS730S可以毫不费力地打败所有的芯片组。此外，SiS730S所加载的控制器都是双个的，即双USB Open HCI主控制器和双Ultra 33/66/100 IDE控制器。这表明它可以支持6个USB接口和4组IDE接口。这样的扩充能力是所有的整合型主板望尘莫及的。

总体来说，SiS730S芯片组主板除了在图形方面有所不足外（相对高档的3D加速卡而言），其余的几乎无可挑剔。对于那些不想跑大型3D游戏的用户来说，SiS730S的确是很好的选择。

五、性能的较量

在对市场主流整合主板进行了一番了解后，我们还是再来看看具体的数据测评结果。这样对这些产品的性能会有个更为直观和公正的了解。

在我们这次所介绍的6款整合芯片组中，只有SiS730S是基于AMD的Socket A（Socket 462）的芯片组，而其余的5款都无一例外地使用Intel的Socket 370构架。所以，我们在测试时将前5款芯片组与最后一款分开来，当然，我们还是尽量选取2块性能相差不大的Intel和AMD的CPU来作一个横向参考。

Socket 370构架的测试平台

CPU：Intel PⅢ Coppermine 733EB
内存：HY PC133 192MB （CL＝2）
硬盘：Maxtor 金钻四代30GB（DMA100）
显卡：自带或耕宇GeForce 2 MX Gold 5.5ns
声卡：Creative SB Live！ Value

Socket A构架的测试平台

CPU：AMD雷鸟700MHz
内存：HY PC133 192MB
（运行于100MHz下，CL＝2）
硬盘：Maxtor 金钻四代30GB（DMA100）
显卡：自带或耕宇GeForce 2 MX Gold 5.5ns
声卡：Creative SB Live！ Value
软件环境：Microsoft Windows Me 4.90.3000
DirectX 8.0中文正式版

在测试中，我们分别比较了在使用板载显卡和外加显卡时的性能。（Intel的i810E和ALi TNT2因不具备AGP插槽而没有参加外加显卡测试。）当然，为了保证测试数据的准确性，我们在每次测试后都用Ghost 2000重装系统，并去掉了网卡、视频捕捉卡等非必需设备。

板载显卡的测试

商业性能测试（数值越大越好）

芯片	CPU Mark	FPU Mark	WINSTONE 99(Average)	WinBench Business Disk	Content Creation 2000
i810E	65.3	3950	31.2	3120	33.6
i815E	70.5	4360	39.5	3450	37.5
SiS630S	66.9	4350	35.5	3340	37.1
ALi TNT2	64.8	4280	31.6	3220	34.8
VIA PM133	67.4	4320	37.4	3400	38.6
SiS730S	77.8	4550	53.8	3840	43.9

Quake Ⅲ测试（数值越大越好）

芯片	640×480@16bit	640×480@32bit	800×600@16bit	800×600@32bit
i810E	32	20	23	15
i815E	43	23	28	17
SiS630S	48	28	39	25
ALi TNT2	58	34	38	24
VIA PM133	51	32	37	19
SiS730S	56	39	41	28

从以上的测评数据我们可以看出，Intel的i815E芯片组虽然在商业应用中占有不小的优势，但由于其板载的i754显卡的性能实在太一般，直接导致它在3D应用中的表现远不如SiS、VIA和ALi的几款最新的整合芯片组。至于i810E，我们认为它已经过时了，无论在哪一项测试中它的排名都是垫底的。况且在价格上i810E并没有多少优势，所以一般来说，i810的主板不值得推荐。而ALi TNT2芯片组的情况却与i815E完全相反。由于ALi在芯片组的南北桥设计中几乎没有什么大的创新，所以在商业性能中它只能勉强战胜i810E，但换到3D游戏方面，就大不一样了。nVIDIA的TNT2着实让ALi风光了一把，要不是SIS730S有AMD的雷鸟CPU助阵，ALi TNT2一定是3D应用性能的冠军。而VIA的PM133和SIS630S则没有什么特别之处，由于其推出时间晚于i810E，性能在i810E之上自然不在话下，它们的表现可谓中规中矩。当然，最让我们感到兴奋的是SiS730S。由于它对IDE采用了独立的133MB/s的通道，因此在磁盘速度方面具有很大的优势。此外，SiS730S的扩展性也十分好，所以即使是不打算使用整合主板的用户也完全有理由去购买全新概念的SiS730S。

附加耕宇GeForce 2 MX Gold 5.5ns显卡的测试

附加显卡在3Dmark V1.1下的测试

芯片	1024×768@16bit	1024×768@32bit	800×600@16bit	800×600@32bit
i815E	4613	3195	5235	3954
SiS630S	4457	3048	5187	3864
VIA PM133	4468	3118	5195	3918
SiS730S	4987	3358	5249	4112

Intel到底是Intel，i815的内存控制等核心技术方面的优势使得它在这项测试中大获全胜。这也证实了先前的观点，i815E是一款比较出色的整合芯片组，但板载的i754显卡却让它的整体性能大大下降。倒是SiS730S凭借着雷鸟的强大动力仍然傲视群雄。

后记

客观地说，目前的整合主板的性能已经今非昔比了，它们已不再是低性能的代名词。i810E在某种程度上说是具有里程碑意义的，因为它抛弃了传统的南北桥设计。i815E开创了整合主板的新概念——可升级性，它保留了一条AGP 4×插槽，使得今后的升级更为方便；VIA PM133和ALi TNT2也为整合主板指明了方向，即必须加强板载显卡的性能，Ali与nVIDIA、VIA与S3的配合都是整合主板成功的典范；而SiS730S则从根本上摆脱了“整合＝低性能”的帽子，133MB/s的单独IDE通道使得它的磁盘传输方面的性能敢在任何一款芯片组面前挺直胸脯。

对于未来的整合主板，我们充满信心。在整合的同时带来高性能和可升级性是整合主板发展的方向。我们期待着更多更好的整合芯片组的出现，也希望像华硕、技嘉、微星这样的名牌大厂能多生产一些采用这类整合芯片组的主板，以此来保证整合主板的质量。

五块i815EP主板总评试

江苏 聂风

Intel i815芯片组在2000年推出之后，备受种种非议，主要的问题集中在主板集成显示芯片又提供AGP插槽的不伦不类设计上，其实这种设计对Intel来说是不得已的，i815芯片组在Intel的Roadmap中应该是介于i810和i820之间的所推出的芯片组，然而在后来被证明失败的Intel行销策略考虑下，i815的推广计划被耽搁下来，直到后来才匆匆推出。

前不久Intel又推出了最新的i815EP芯片组。i815EP与815的ATA100版i815E性能上没有任何差别，只是在规格上去掉了GMCH（Graphics and Memory Controller Hub）整合显示功能，也就是去掉了内建的性能可怜的i752显示芯片，减少了鸡肋，降低了成本，这是一个很明智的选择。

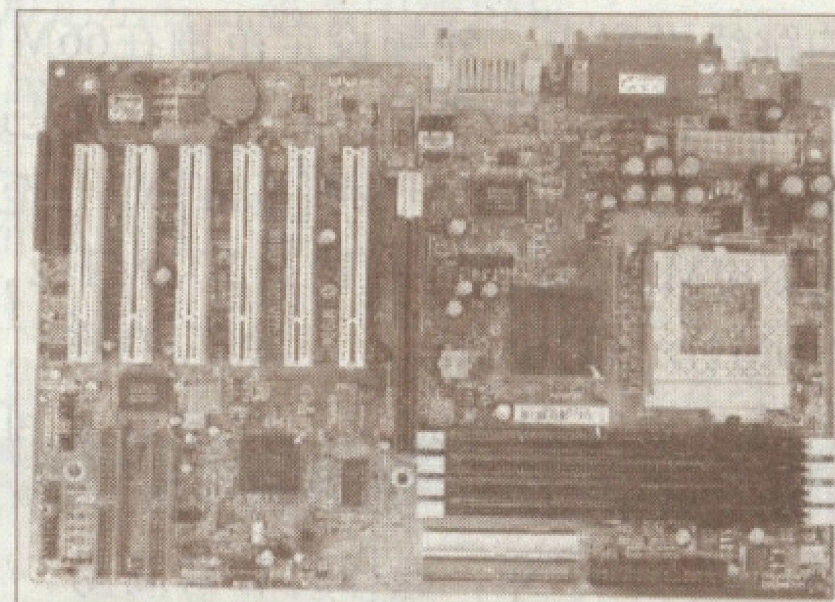
i815EP支持SDRAM异步运行，这项Feature其实在VIA的Apollo Pro 133系列芯片组就已支持了，但不同步在i815E和815EP上并不是没有限制的，那就是只有当CPU的FSB跑133MHz时，内存才可以跑133MHz，与i810E和i820相比，后两者虽然正式支持133MHz，但无法支持133MHz的内存外频。815EP主板属于Performance PC导向的高性能AGP显示卡平台，所以AGP总线在133MHz外频下支持1/2分频，也就是维持在66MHz，不用像BX主板上133MHz而AGP需用89MHz左右的频率来危险工作。815EP严格来说是i815E主板的简化版，采用的是和815E一样的ICH2芯片而不是815芯片的ICH芯片。这两款芯片的区别在于前者支持ATA100，而后者只支持ATA66，所以815EP的规格也是最新的。我们在这里收集了五款最新的815EP主板产品，对这些主板进行了比较和测试，下面就来看看我们的测试结果

此次测试的i815EP芯片主板有ASUS CUSL2-C、ABIT SE6v2.1、Gigabyte GA6OXE、WinFast 9100AX与MSI i815EP PRO。测试的范畴有两个，一个是在Pentium Ⅲ 667MHz测试其性能，第二个是测试主板超频的能力。我们以一块Pentium Ⅲ 500E 作基准，看看在主板所能提供的频率与电压最高时能稳定工作的超频空间有多少。

测试环境：	软件环境：
Pentium Ⅲ FC-PGA 500E MHz	Windows 98 SE 英文版
Pentium Ⅲ FC-PGA 667 MHz 外频133MHz	Direct X 8.0
KingMax PC133 128MB SDRAM×2 CL=2	nVIDIA 雷管 6.31驱动
Samsung PC2100 256MB DDR SDRAM CL=2.5	Intel Chipset INF Driver v2.60.001a
GeForce2 MX 32MB SDRAM	Intel Ultra ATA Storage Driver v6.0
Maxtor DiamondMax Plus 45	Quake 3 High Quality 1024×768×32bit
	3D Mark 2000 v1.1 default setting
	Sysmark 2000 v1.0
	Sandra 2001 Pro

MSI i815EP PRO-R

MSI的i815EP PRO-R在众多i815EP主板中功能算是最全的。主办自带6条PCI和1条AGP PRO插槽，在AGP PRO槽旁边有一个ATX 12V的P9+12V电源插头，可以使用ATX 12V的电源为AGP PRO显示卡的大容量内存提供其所需转换电压的额外供电。而主板上使用的ICS 94231AF Clock Generator使外频的频数可以由66MHz至到166MHz逐MHz调校，而倍频方面，则通过跳线进行设定。电压支持由1.6V 至1.85V，每0.05V 调整，而VIO电压则由3.3V 至3.6V，每0.1V 调整。



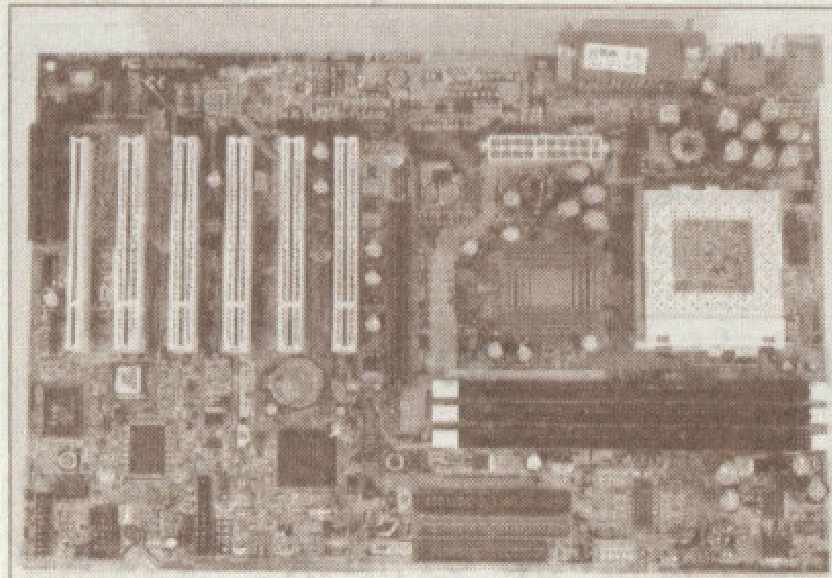
主板的用料方面和使用的电容uF值与Volt值都很高。同时，在其它线路中看见有使用优质的电解电容。使用的Socket牌子是Moltex。另外，主板上使用了一颗Promise PDC20265R的ATA 100 RAID芯片，提供RAID功能及支持另外4个IDE装置。不过，RAID功能需要更新PDC20265R的BIOS才能激活，当更新BIOS后开机画面会变成FastTrak 100 Lite Version。另外，主板上有4颗Debug监控灯，是MSI主板的独特设计。而主板上配有4条的DIMM，虽然i815EP芯片组最多只可以支持512MB的SDRAM，太多的DIMM反而不会有用，不过，多1条DIMM总好过少1条。

MSI i815EP PRO-R额外附送1套USB PC to PC软件及1条A to B的USB Laplink线。使用附送

的Gene Link LAN Driver和USB Laplink线，可以进行双机文件共享，而装上Gene Link Software Router，更可用USB Laplink线将两台计算机作Internet共享或网络资源共享之用。

ASUS CUSL2-C

ASUS CUSL2-C是由CUSL2改版过来，CUSL2本身是一块不错的主板，不过价钱太贵，于是ASUS索性在新的i815EP芯片组上将CUSL2某些功能简化后推出了CUSL2-C。感觉上没有了CUSL2初出时那份惊喜。不过ASUS的CUSL2-C保留了CUSL2强大的超频功能。Clock Generator沿用了CUSL2的ICS 94201AF，在BIOS的跳线设定中，外频设定范围在66MHz至216MHz之间。在66MHz至180MHz内外频是逐MHz调节，由180MHz至200MHz则是每1MHz至2MHz调节，而200MHz过后外频则是203MHz、205MHz、210MHz与216MHz。在需要超频时，只需在BIOS内简单设定即可完成。频率设定可选择CPU:SDRAM:PCI=66:100:33、100:100:33、133:133:33、133:100:33，选择时非常简易，不需要额外再跳线设定。不过，VIO电压则要通过跳线来设定，有3.3V、3.4V与3.6V三种选择。

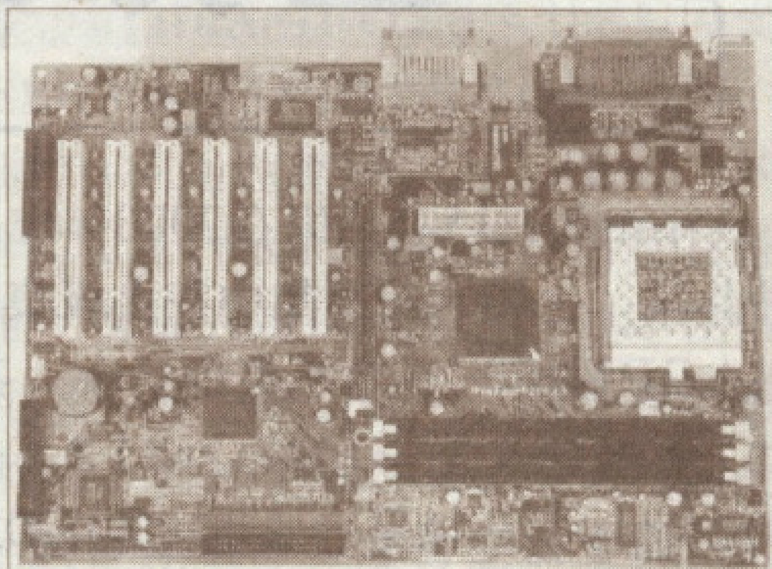


其实，由i815E的CUSL2到i815EP的CUSL2-C，CUSL2-C版本是除去了那条位于第6条PCI槽旁的CNR插槽，而AGP PRO槽也改回了AGP 2.0槽，就连支持5个USB也减至4个，目的都是减低零售的售价。不过，在众多i815EP主板中，它所使用零件的质量仍然是最好，Socket是用Foxconn公司的产品，供电器线路使用的是优质的Sanyo电容，而线性稳压器亦以大厂NEC为主。

WinFast 9100AX

WinFast的主板一向是以SiS芯片为主，最新的SiS芯片都可以在WinFast主板见到，而最近期在市场上见到的非SiS芯片组WinFast主板，亦要追溯到那块用VIA 693A芯片组的7000VX。这块用Intel芯片组的WinFast主板，算是十分少见。

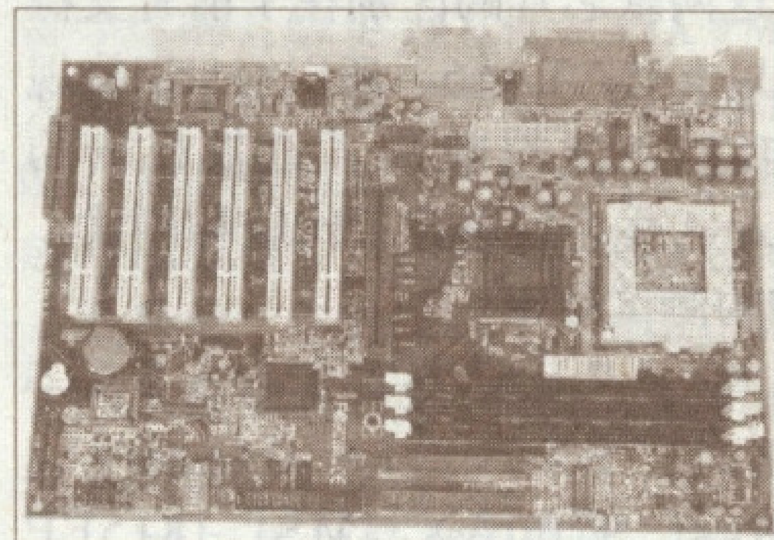
不过，此板的功能一点也不弱，在外频方面，使用的是Realtek RTM560-25R Clock Generator，可以提供最高250MHz每1MHz调校的外频。调校外频的工作全在BIOS内完成，并取名为X-BIOS。而在电压方面，由预设电压开始，最多可以增加0.35V，每0.05V为一级。奇怪的是此板没有VIO电压调校。另外，BIOS之中外频的频数最高可达250MHz，相信大家也知道Intel CPU要超上250MHz外频暂时没有可能，而且Clock Generator也没有办法达到，所以，估计这是主板仍属工程样本的缘故，有些设定并未修改好。不过据RTM560-25R Clock Generator的原厂文件显示，那颗Clock Generator最高也是支持到250MHz外频。



9100AX有6条PCI插槽与1条CNR插槽，AGP 2.0槽的后端有保险扣。Socket是用Foxconn公司的产品。配有3条DIMM槽，而主板的外接板面，USB与COM 1/COM 2/Parallel Port的位置是对调的，因此需要使用特制的机箱面盖。另外，9100AX使用了Intel的LAN芯片，而10/100 Base-T的LAN接头则安置在USB接口的上面。

ABIT SE6 v2.1

ABIT的SE6 v2.1使用了ABIT的SoftMenu Ⅲ软件，SoftMenu Ⅲ是一个不错的超频软件。在BIOS可以完成外频、电压的设定。SE6 v2.1使用了Realtek的RTM560-25 Clock Generator，外频范围由50MHz开始，一直上250MHz。而倍频及除频比的方面，则可以让用户自行选择，在BIOS的SoftMenu Ⅲ的CPU:SDRAM:PCI有3:3:1、4:3:1、4:4:1选项，极为方便。另外，在160MHz外频后，SoftMenu Ⅲ能自动将除频比调整为CPU:SDRAM:PCI=4:3:1，以防止PCI与SDRAM频数过高，当然，用户也可以在160MHz外频后强行用4:4:1的除频方式，不过此时很多内存与硬盘机都开



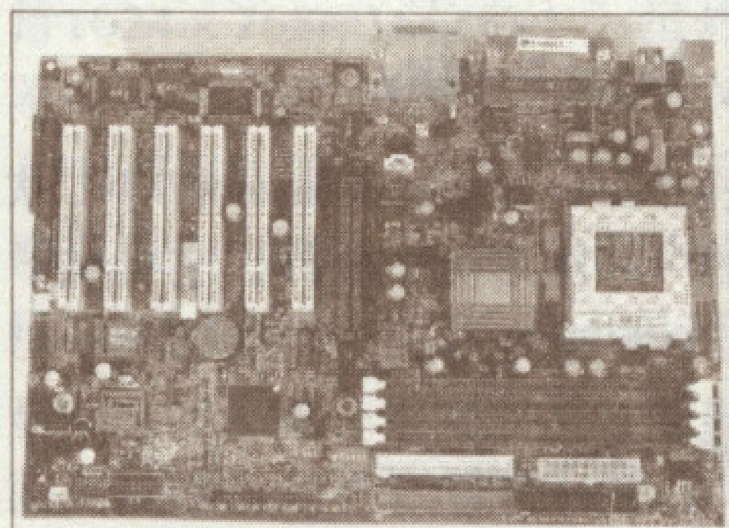
始承受不了如此高的频率。电容的数目以及uF值都不高，供电模块的设计亦颇简洁。

SE6 v2.1的Vcore电压调校由1.3V开始，最高为1.85V，每0.05V一级。主板上有6条PCI、1条CNR，AGP用AGP 2.0槽，Socket则使用AMP牌。近年ABIT的主板使用了中文的说明书，而该说明书的内容十分详尽，并且将主板上的零件与每项的设定都介绍得清清楚楚，有如一本DIY入门手册，实在难得。

Gigabyte 6OXE

Gigabyte的6OXE的非超频功能算是不错，主板有Gigabyte的闻名技术Dual BIOS功能，而且，主板上零件用料不错，线性稳压器用大厂NEC的，且更用上多颗CHOYO牌子的电容。

Gigabyte由于是一间OEM大厂，所以在主板的设计与技术方面比较稳定。但超频功能方面就较逊色，因为OEM的电脑通常很少要超频。不过，使用Gigabyte的用户应该知道，其超频功能多数被隐藏了，在Windows内用Easy Tuner Ⅲ，或者用Boot机时按Ctrl + C，就可以将调整外频的功能打开。此板使用的是Realtek的RTM 560-25 Clock Generator，外频可调校的范围由66MHz-180MHz，而倍频需要用主板上的DIP 开关完成。此外，主板上有两个特别的跳线，第一个是增加电压，不过就能增加10%的电压选择，若以Pentium Ⅲ常用的1.6V-1.65V计算，即只能增加0.16V-0.17V的电压选择，似乎不太足够；而第二个是增加DIMM的电压，这对超频的实质帮助不会太大。



6OXE使用Gigabyte惯用的蓝色PCB底板，而PCI插槽有6条，CNR亦有1条，AGP 2.0槽有保险扣子。在音效方面，使用了Creative CT5880硬件音效芯片，它的成本比AC 97 Codec IC为贵，不过在效果上就要比AC 97 Codec输出的音效要好不少了。

i815EP测试结果及总评

这次的的评测，主要分为性能测试与超频测试两个部分。性能指针是在PⅢ 667EB CPU的环境下运行各类测试软件，而超频指针是以在固定1.85V电压下用一颗PⅢ 500E作超频的测试。今次的超频测试不会采用几个月前i815E比拼测试内那没有锁频的CPU，而是用了一颗普通的锁了频的PⅢ 500E CPU，主要原因是没有锁频的CPU虽然可以试出i815EP主板的最高外频频数。不过，此类CPU只作测试用，市面上根本没有售卖，所以我们决定以普通人都拥有的PⅢ 500E作测试。

此次是笔者进行过众多测试中最顺利的一次，原因是所有i815EP主板的厂商，对于i8XX芯片组的技术似乎已经掌握得很好，没有大的问题存在。其实，Intel芯片组向来比VIA芯片组的稳定。在性能的测试表中，最好与最坏的差距实际不大。所以，对于i815EP主板的评分，除了超频与性能以外，也会就所载功能与价钱等因素作出考虑。

结果

这次我们的选择为MSI的i815EP PRO-R，因为它在性能测试中稍稍优胜，而且其USB PC to PC功能、主板扩充性、D-LED、Promise IDE RAID以及零件用料等方面都较为突出，至于价钱方面，只是1100元左右，属于中游价位。

至于ASUS的CUSL2-C与Gigabyte 6OXE都属于用料质量与性能属较高的一类。不过，CUSL2-C的价钱稍贵，其它功能稍逊。而6OXE在超频的选项上又略欠弹性；而ABIT的SE6 v2.1在超频的选项设计与实际的超频结果上都表现不错，不过其它非超频功能则稍欠佳。至于初次推出Intel i8XX 芯片组架构的WinFast，9000AX的成熟度已经相当之高，不过供测试的工程样品主板在133MHz外频以后未有CPU与SDRAM异步频数设计，超频成绩逊于其它主板。

i815EP mobo @ GeForce2MX @ Pentium Ⅲ 667EB MHz @ Win98SE

Motherboard Model	MSI i815EP Pro-R	Asus CUSL2-C	Winfast 9100AX	ABIT SE6 v2.1	Gigabyte 6OXE
SYSMark 2000					
Rating	150	149	148	147	149
Internet Content Creation	148	148	148	148	148
Office Productivity	151	150	149	148	150
Bryce 4	162	164	164	163	164
CorelDraw 9	159	156	155	154	157
Elastic Reality 3.1	167	167	169	167	170
Excel 2000	161	158	159	156	158
Naturally Speak. Pref 4.0	140	141	140	139	140
Communicator	153	150	150	149	152
Paradox 9.0	151	148	151	149	151
Photoshop 5.5	131	131	130	127	128
PowerPoint 2000	157	158	157	157	159
Premiere 5.1	142	142	142	141	142
Word 2000	138	136	136	136	137
Wins Media Encoder 4.0	142	140	138	138	142
SiSoft Sandra 2001 Pro					
Dhrystone ALU	1813	1816	1803	1798	1814
Whetstone FPU	899	896	893	891	896
MMX Enh. / Integer SSE	3638	3637	3616	3607	3633
3D Now! Enh. / F.P. SSE	4453	4214	4429	4417	4450
Memory B/W. Int ALU	326	316	324	328	315
Memory B/W. Float. FLU	377	361	376	347	361
3D Game					
3DMark2000 / CPU 3D Mark	4563 / 402	4563 / 400	4553 / 397	4550 / 397	4558 / 400
Quake III Demo 1 / Demo 2	56.3 / 58.3	55.1 / 56.3	54.4 / 56.2	54.4 / 56.2	54.3 / 56.2
ZDnet Winbench					
Business Disk Win Mark	6880	6150	6600	7000	6130
High End Disk Win Mark	15800	15500	15600	15600	15300

超频测试

主板型号	MSI	Asus	Winfast	ABIT	Gigabyte
最高开机频率	166×5	173×5	166×5	170×5	170×5
最高进入Windows频率	166×5	172×5	161×5	169×5	168×5
最高完成3D MARK 2000频率	166×5	171×5	155×5	168×5	166×5

PC系统测试软件大全（八）

湖南 苏旅

一直以来，3D显示卡就是DIYer们所津津乐道的热门话题，目前随着微电子芯片技术的发展。许多新型显示卡芯片不断推出，其速度及技术性能也越来越高，加上层出不穷的各种3D API技术，确实使PC机上的画面靓丽了不少。但许多问题也因此接踵而来：市面上的显示卡产品种类确实是太多了，而其中又有不少产品在标榜自己的3D速度和效果如何出色如何优异。但实际情况总和理论上的数据有不小的差别，有的DIYer在杂志广告及JS的花言巧语诱惑下购买了一款3D显示卡，拿到机器上安装使用后才发现速度低下、问题多多，有的DIYer据说买到了一款某高性能芯片设计的显示卡，结果拿回去长期使用不堪重负后才发现是最低型号的产品。这样地悲剧已经不止一次的在我们身边上演，得意的只有某些昧着良心的奸商。该如何避免上述这些不如人意的事情发生呢？

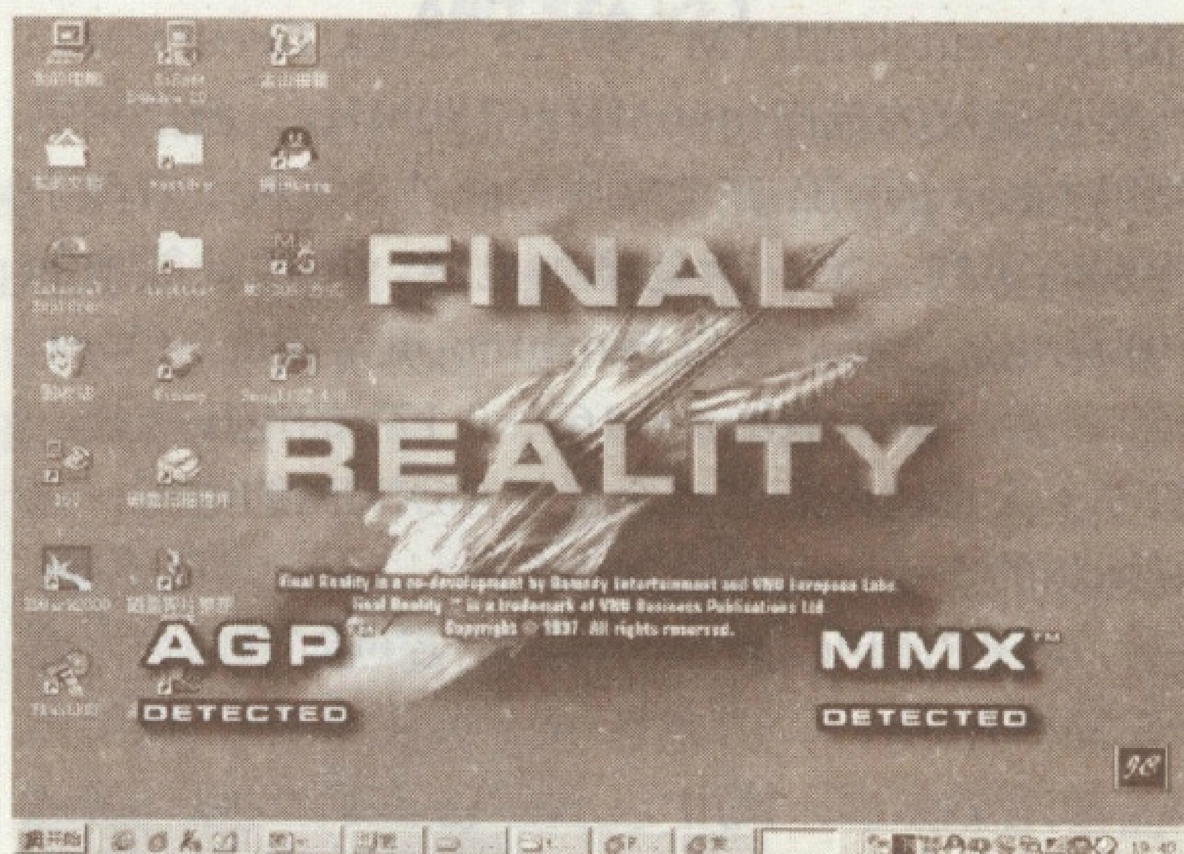
"实践是检验真理的唯一标准！"鉴别显示卡性能的最佳方法是实际应用，而相关的3D显示卡游戏及基准测试软件就成了全面衡量和比较显示卡性能的重要手段。游戏方面，我们可以使用一些带测试功能的3D游戏测试显示卡的OpenGL和D3D性能。其中，使用OpenGL技术的传统代表是Quake系列，而使用Direct3D（D3D）技术的经典游戏则主要有Incoming、Turk系列等。这类游戏程序的特点是在提供游戏功能的同时还提供了基本的画面帧率测试，但其测试内容单一且容易在使用中出现速度偏差，所以单纯用游戏测试显示卡还是存在一些局限性的，这时我们就需要用专门的3D基准测试软件来测试显示卡的3D性能了。与单纯的游戏相比，专用显示卡测试软件更能体现出所测试产品的综合性能和使用效率（如对显示卡画质的全面测试及速度的准确定位等），并且该类软件还能对商用及一些专业领域的显示卡产品进行全面而详实的测试，这些都是传统的游戏测试软件所不能比拟的。因此，在显示卡设备的选购及应用中，我们DIYer应该有力地拿起"显示卡测试软件"这一重要武器，积极投入到鉴别显示卡性能的"斗争"中去！

鉴于目前3D显示卡测试软件越来越多且有日趋泛滥的特点，笔者在下面的测试软件介绍中将选择几款具有代表性的产品进行介绍，同时力争介绍全面详实。

目前在网络上流行着下面一些显示卡测试软件，虽然其中不少产品推出的时间比较早，但由于其基本测试功能较为出色，所以也为不少DIYer所乐道。这些测试软件在国内各大软件下载基地内都可以找到，下面笔者就对其进行一些简单的介绍。

一、Final Reality

Final Reality是Remedy Entertainment和VNU欧洲实验室联合开发的一种图形测试软件。它提供了对显示卡2D性能、3D性能的测试，能准确判断出待测显示卡的AGP特性，是一款十分优秀的AGP显卡测试工具。Final Reality有着绚丽多彩的测试画面，其测试内容也比较全面。Final Reality的主运行画面设计得非常简洁，笔者所用的是1.01版。



Final Reality 的测试分数由2D得分、两个3D场景速度、填充率、多边形处理速度、总线传输速度等方面组成。其中3D测试内容分别为Text Mapping、Environment Mapping、Texture with Environment Mapping和Double Sided Transparent Dual Texture with Gouraud。测试时若显示卡不支持上述技术，则会出现错误的测试结果。经过一系列的测试后，程序

将给出最后结果，并将测试结果与一台采用S3 Virge VX显示卡的Pentium 150MHz机器进行对比。总的来说，Final Reality有着值得一看的3D特效画面，能有效的发挥AGP显示卡的效能。但该程序对最新的DirectX技术支持不力，版本更新速度极慢，且对目前第五、六代3D显示卡缺乏有效地技术支持，因而有时在测试中会出现一些不必要的麻烦。

二、PC Player Direct3D Benchmark

PC Player Direct3D Benchmark是一个小型的Direct3D测试软件，笔者所使用的是2.10的版本。它提供了一些常见的D3D特效，如Z-Buffer、Texture、Fog、Dithering、Anti Aliasing、Perspektivische Korrektur、BiLinearer Texturfilter、Transparente Texture、Sterne等，在测试时还可选择屏幕分辨率来检验3D显示卡的性能（但最高只支持1024×768@16位色）。虽然该程序在以前曾被不少报刊杂志的评测报告所使用，但笔者认为它仅是专门对应第三、四代3D显示卡的，而对目前的高速五、六代显卡测试并无太大作用，真希望这个PC Player Direct3D Benchmark能早日更新升级。

三、FogCity

FogCity 是一个小型的3D显示卡测试软件，笔者所用的是2.2版本。它不但可以对3D显示卡的Direct3D性能进行测试，而且还能测试其OpenGL的性能，程序主要还是测试3D图形显示卡的多边形处理能力的。程序大小约为两兆，因此下载和安装都显得很方便。程序主测试场景是一个云遮雾绕的未来城市，其中有一艘外星飞船穿行其间，在城市中漫游。程序正是因此而得名。FogCity有3个不同的复杂程度可供选择，低复杂程度的测试中使用的多边形大约在2000～4000个之间，而在高复杂程度的测试中最高可达到20000个多边形。而其测试纹理约为1MB左右。在测试完成后，使用者可以通过结果浏览器将本机测试数据与其它配置下的测试结果进行比较，同时还可以得知同一系统上Direct3D和OpenGL的性能。该程序短小精悍，值得一用！

四、ViewPref

ViewPref是由著名的SPEC组织开发的一款OpenGL图形设备测试软件，在OpenGL测试领域内拥有极高的声誉。ViewPref的发展史很长，最早可以追溯到1994年，目前最新的版本是6.1.2。ViewPref包含了大部分的OpenGL应用范围，主要用于测试系统在专业OpenGL应用中的速度。但该程序的一个弱点在于，其设计界面十分简陋，几乎就是指令操作型程序，测试时也仅出现一个显示窗口，没有任何的菜单和工具条。该软件的测试过程为全自动模式，测试完成后，程序将自动生成一个文本文件，内含测试结果的具体数据。使用者可将其与自带的其它配置机器上的测试数据进行对比。

五、Indy3D

Indy3D也是一个著名的专业OpenGL测试程序，主要用于测试系统在机械CAD、动画创作、三维仿真等方面的性能和图形质量。性能测试画面有3种，MCAD测试使用汽车马达运动的场景，包含两个不同的测试：MCAD40和MCAD150。差别在于模型的复杂程度。MCAD40由42267个多边形组成，而MCAD150由150248个多边形组成。现实模拟测试使用帆船在海上航行，整个场景包含了7710个多边形和3.64Mb的纹理数据。动画测试表现一个人在大街上行走，整个场景包含133004个多边形，人由22000个多边形组成，纹理数据为2.72MB。它们分别采用VRML格式和3DS格式设计，可以用相应的应用程序将其打开。每项测试完成后，都会有相应的结果显示在画面上。而质量测试画面则出现一个精美的虚拟场景，使用者通过它可以测试出显示卡的Tri-linear Mip-mapping、Anti-Alias、透视校正等效果，同时还能测试出16 bit Z-Buffer和24 bit Z-Buffer之间的区别。测试完毕使用者可查看整个测试的具体数据。并可同某标准配置的计算机上进行的测试画面进行基准比较。

区格 D3D 测试员

下载网址：http://www.trigger.com.tw

许多人向来都认为3D显示卡测试软件是老外的专利，但笔者下面介绍的一款由咱们中国人研制的3D显示卡专业测试软件就打破了这个垄断的神话，它就是由中国台湾区格互动科技公司推出的显示卡测试软件“区格D3D 测试员”。我们都知道，由微软制定的Direct 3D是目前最流行的3D API引擎，为目前绝大多数Windows版本的3D游戏所采用。虽然目前市面上有不少高性能3D显示卡，但其中有不少产品的游戏使用效果并不与其硬件性能成正比，因此一款显示卡测试软件能不能真正

有效的测试D3D游戏效能就成为许多人所关心的问题。作为游戏软件开发公司的区格科技，借助自身有利条件和先进技术开发出适合3D游戏测试的“区格D3D测试员”。这是一款比较优秀的3D游戏测试软件，它采用全中文界面，专门针对D3D游戏的特点制定出测试方案，从而达到检测3D显示卡游戏效能的目的。不过该软件由于发布时间较早，所支持的Direct 3D技术和特效也仅仅停留在DirectX 6.0左右的水平，在DirectX 7.0甚至8.0出现的今天，确实是有点落伍了，但好在其中基本的测试效果在现在的3D游戏中还被大量采用，所以用其来测试一下自己的机器还是有一定的参考价值的。

区格D3D测试员的使用方法很简单，首先执行程序压缩包进入后即可顺利安装主程序，安装后运行主程序则出现以下画面。



其中，主画面的上方“受测显示界面”是关于显卡驱动程序的，有硬件支持和软件模拟两种方式，一般可选择硬件方式（系统默认），当然如果想体验一下CPU处理图形加速功能的话也可以选择软件模拟方式，呵呵，在一般的机器上效果可是会惨不可睹。当然如果测试机器中配有Voodoo之类的子卡的话也会有相应的测试选择。

主画面的中左方是“玩家期望功能检测”，其中是关于3D显示卡基本性能的测试单元，主要包括有Z-Buffers、Alpha混合、雾化、贴图等常见的14项3D特效技术，并且在每项测试功能的前面均会出现“YES”或“NO”的字样，“YES”代表该显示卡支持此项功能，反之则说明其不支持。不过一些较老的3D显示卡并不完全支持上述技术，而有的显示卡在该测试中虽然声称支持某项技术，但在实际的测试中还是出现了问题，因而也代表不支持该技术。下面我们就来看看这些基本的3D特效技术（这里要说明的是，下面所介绍的3D特效技术对于在后面介绍的其它3D显示卡测试软件中的名词同样适用）。

1）二元线性贴图平滑处理（Bi-Linear Texture Filter）：我们在游戏中会发现，当镜头接近3D物件时，贴图必须扩张表面面积，而单纯的放大会将单点变成方格，有锯齿状的粗糙感觉。而Bi-Linear Filter会将这些放大的部分以插值运算的方式处理成较平滑的效果。如我们在许多3D游戏中看到的很平滑的墙壁或者地面即采用了该技术。

2）多层解析贴图处理（Texture Mip-Mapping）：3D显示卡可以将一个贴图贴到任意大小的三角形上，但是为了速度，不可能用很复杂的方法计算出最能保持图片特色的贴图，例如处理某3D框件时，缩小后该框件的线条消失，这样看起来就不像是个原来的物体了。同时，任意移动的变化还会使线条忽有忽无产生闪烁的不良效果。因此事先用专业图形处理软件绘制好不同大小的贴图，保持任意缩小的图像品质，再让3D显示卡依不同距离来选用贴图，就能有效改善上面出现的问题。

3）三元线性贴图平滑处理（Tri-Linear Filter）：在3D处理中，除了使用上述的Mip-Mapping这种一系列大小不同的贴图外，还可以将大小最接近的两张贴图进行内插运算，这样的话所表现的画面效果会更精确美观些。

4）端点透明处理（Vertex Transparency）：每一个端点能指定透明的程度，这是很多3D游戏特效的基础之一，也被目前不少显示卡所支持，但许多早期的3D显示卡没有这项能力，因此在测试时将出现各种各样的错误。

5）透明运算函数（Alpha Blending）：该技术包含了多种透明运算方式，如一般透明运算、加亮透明运算及减暗透明运算等，透明功能在3D游戏中普遍被采用，很多特效是基于这项功能来表现的，因此可见其重要性。

6）次点精确补偿（Sub-Pixel Accuracy）：该技术可以更加精确地定位3D画面坐标，将像素点画在它该在的位置。

7）边缘平滑补偿（Anti-Alias）：不知道大家有没有注意在许多3D画面中，一些物件的边缘如果不是在水平或垂直方向时，则所表现的边缘就成了锯齿状。Anti-Alias就是用来解决这一问题的，它在这些锯齿上画上一些介于背景颜色与物件颜色

中间的点，让画面看上去锯齿的感觉弱化一些，即达到以假乱真的效果。

8）硬件材质压缩（Texture Compression）：该技术是从DirectX 6.0开始即被采用的功能。目前有一些3D显示卡允许图像材质就以压缩的形式储存在卡上，当材质要被贴到图片上时，直接以硬件解压方式快速地贴上去，同时也大幅提高了3D显示卡所能储存的材质总量，减少了单纯贴图处理的负担。目前采用该技术的显示卡有S3 Savage系列、ATI Rage 128 Pro等。

9）多重贴图（Multi-Texture）：这也是自DirectX 6.0开始出现的功能。它可以在游戏贴图处理中贴了场景的材质后立刻再贴一层光影效果（或其它效果），使材质能根据即时光源做相应的变化，以达到真实虚拟的效果。该技术的采用能使Quake类游戏场景更加真实逼真。

10）凹凸映射（Bump Mapping）：这也是被DirectX 6.0所首次支持的功能。该技术可事先设定好一个材质中许多点的深浅，在贴此材质时，将深浅的效果运用到所贴的平面中去，即达到凹凸真实的效果，该技术被Matrox的G400系列显示卡所广泛支持。

11）样板缓冲区（Stencil Buffer）：该技术也是自DirectX 6.0开始被采用。Stencil Buffer采用了Z-Buffer的技术，透过Stencil Buffer中的每一个点的值可以在画图时实时决定该点的取舍。从而可以达到镜中倒影等特效效果。

12）雾化函数表（Table Fog）：该技术将产生一系列的雾化函数，我们知道，如果在游戏中想要把远方的物件隐藏起来就需要用到雾化功能，物件越远，雾色越浓。而Table Fog技术则可随时调用预先准备好的雾化函数表，以产生各种深浅不同的雾色。

13）端点雾化函数（Vertex Fog）：这是指雾化程度是利用端点的资料中设定。

14）区间雾化函数（Range Fog）：这是指雾化程度是根据使用者到该物件的距离来计算，而不是根据该物件的深度值来决定。

此外，主画面右边有4项主要检测单元，分别是“区格指数测试”、“区格效能检测”、“区格品质检测”及“系统D3D能力检验”，这就是该软件的主要精华所在了。下面我们就来详细介绍这几种检测方法：

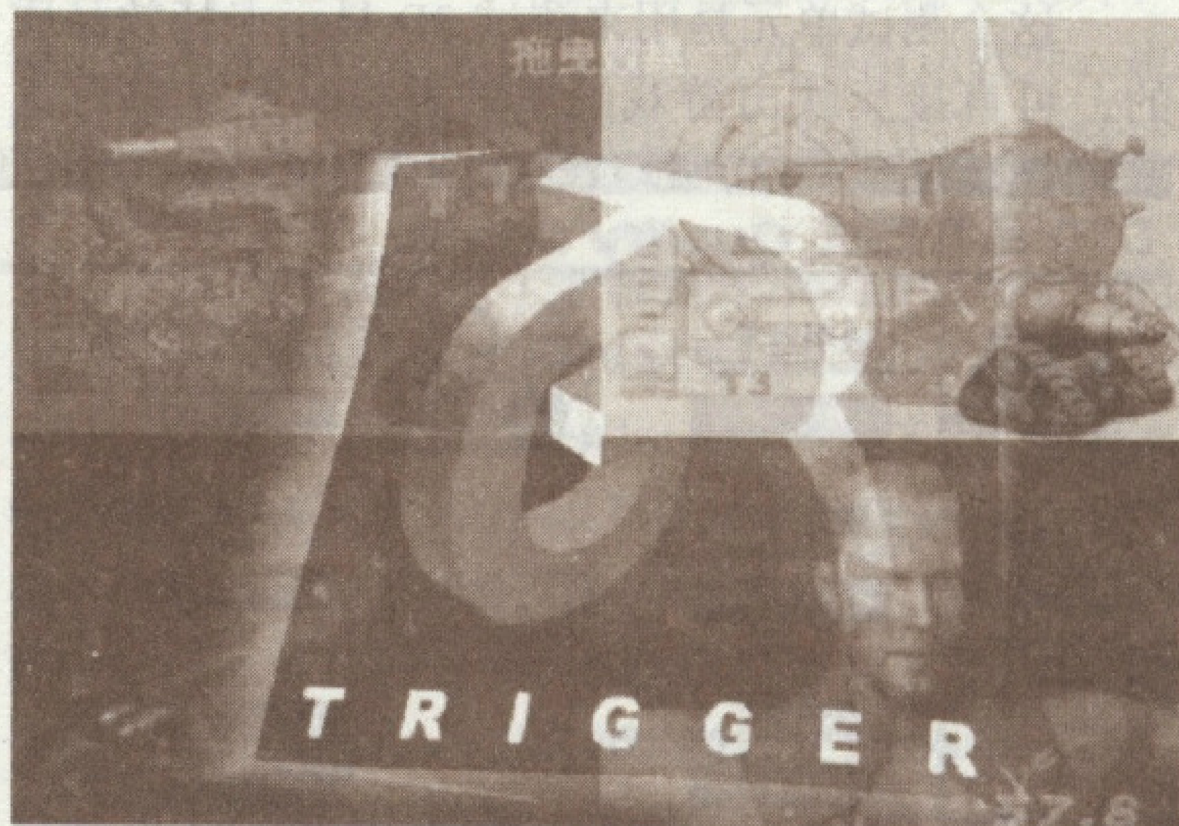
1、区格指数测试（TRIGGER MARKS TEST）

这个测试单元共4项，用来测试各种3D条件下的显卡速度。其数值用帧数来表示。4项测试分别是：



拖曳效果：以旗帜状的摇曳方式显示拖曳光影效果，配以交互淡入淡出不同的高品质贴图的背景展示；

人物动作：测试由大量三角形构成的人体3D模型运动时的情况。这项测试加入了稳定速度的控制机制，使得人物的动作播放匀速细腻；



震撼空间合成：展示旋转物体的空间合成。震撼空间（Shock Space System）是区格公司的特殊3D成像引擎，该项单元即测试显示卡在该引擎下的使用效率；

室内迷宫探索：类似于Quake和Tomb系列的室内第一人称运动测试。在该测试中，如果使用者的显示卡支持多重贴图（Multi-Texture）功能，则测试效果和分数会有明显提高。

点击“测试”按钮后即开始测试。测试分数越大越好。

2、D3D效能测试（PERFORMANCE CHECK）

这个测试单元主要是用来检验3D显示卡的基本能力和AGP效能。它以不同效果的多重贴图三角形来测试显卡的多边形处理效能，测试项目有平面



著色三角形（Flat Triangles）、高式著色三角形（Gouraud Triangles）、透明著色三角形（Alpha Blended Triangles）、贴图著色三角形（Textured Triangles）等。如果所测试的显卡是标准 AGP 接口显示卡的话，还会出现附加一项“大量贴图三角形测试”功能。该测试项目均以帧数来表示，越大越好。

3、D3D 品质测试（QUALITY CHECK）

这个测试单元是用来测试 3D 显示卡特效品质的，可直接反映出游戏画质的好坏，测试共有 5





项。测试时，屏幕画面将分成左右两部分，左边是打开特效的情况，而右边则是关闭特效的情况，测试者很容易就能区分该显卡 3D 品质的优劣。而如果在打开特效的情况下画面品质仍和没有打开时一样或者出现错误，则说明该显卡不支持所测试的画面品质。品质测试包括：透明效果、雾化效果、透视校正、二次元平滑化（双线过滤）、三次元平滑化（三线过滤）等，测试时可以很直观地看到两边的效果差别。

4、D3D 系统能力列表（D3D CAPABILITIES）

这项功能是给专业开发人员硬件检测参考使用的，它可以检测基本的系统信息，如测试CPU速



度及型号、有无MMX技术及是否支持AGP等。不过对于目前的Celeron II和Pentium III来说该程序就无法检测出了。此外，它还能测试出D3D、DDRAW等技术在电脑上的支持状况，以供程序员在设计开发时参考。对于一般的 DIYer来说，上述参数并无太大的用处，不过有兴趣的可以看看其中的各种能力情况。一般情况下，有许多显示卡都有不少D3D函数功能不支持。

作为一个全中文的 3D 显示卡测试软件，“区格D3D测试员”真可谓是全面细致，它除了提供上述丰富实用的检测功能外，还根据每个测试选项的测试功能提供了详细的说明。同时该程序还给出了标准的正确效果图，让用户在测试中能及时进行对比，真正做到了方便实用，确实值得各位DIYer一试。但由于该程序版本更新速度太慢，因此其对于目前新型显示卡的新特性技术支持存在着一定的不足，由于对GeForce系列、Voodoo4系列等新型显示卡的支持不足，在测试时就容易出现较大的误差。并且该程序对于部分显示卡（如S3 Savage系列）的兼容性支持还不是很完善，这些都是值得注意的地方。

市场行情

SHI CHANG HANG QING

行情分析

市场里主流的PⅢ-800EB大量到货了，但价格比较混乱。有的柜台散包的带普通风扇报价1550元，但有的柜台居然要价到1700多元，还有的柜台要1620-1640元左右，真是让人摸不到头脑，为什么有这样混乱的价格？据一位经销商反映，Intel公司最近刚点完货、调整完价格，马上会有一个降价的行动。他还好心地告诉我，许多PⅢ-800EB很有可能是600E打磨上去的，购买时一定要小心。看来，最近不是购买PⅢ-800EB的好时候。赛扬Ⅱ代也有货了，而且型号很全，赛扬Ⅱ代566的报价是590元、600的报价是620元、633是630元、677是680元。雷鸟750MHz也到货了，价格比节前涨了几十元，要810元。毒龙系列中700和750的价格是530元和630元，比节前涨价近50元之多。

内存的售价再创有史以来的新低，128M现代PC-133的价格最低只要320元！！！千万别以为是你的眼睛花了，确实就是320元。这个价格可是让所有想买内存的用户开心不已，但是又不敢贸然购买，谁知道价格是不是还会再降呢？不过我们可以乐观地估计，内存在年后的走势不象有些人认为的那样价格飞涨。而且据国外网站的消息，目前国际芯片市场又开始了新一轮的跌价。现在SDRAM虽然生命力旺盛，但价格却始终没有上涨，这也是我们的福音。尽管有降价的趋势，但现在价格已经比较低了，我们在装机时对内存的价格不用再多犹豫了，如果资金充足，还可以选购质量上乘的内存，它带给你的系统的稳定性是会让你感觉到物有所值的。

大容量硬盘只有IBM有货，30G价格还在1300元以上，所以很少有人问津。非常少见的三星硬盘也出现在市场上，虽然只有10G一个型号，但价格并没有因为硬盘是市场缺货而涨价，只要750元。西部数据20G的价格是960元，IBM 75GXP 30G也从刚开市的高价中降了下来，最新的报价是1230元。

采用GeForce2 GTS芯片的小影霸奔驰G4000和小影霸奔驰G4500也降价了，要知道好多发烧友都在翘首期盼GTS的降价呢。两者的区别是G4000的显存是32MB，而G4500的显存则是64MB的。降价幅度很大，都接近1千元，降价后的报价分别是奔驰G4000只要1299元，奔驰G4500也只要1999元了，真是太便宜了。

新品时报

年前各个ISP的上网降价潮，为Modem市场带来了勃勃生机，市场上各款Modem争奇斗艳，无论在功能还是在包装上都做足了文章。例如实达公司最新推出了实达“网上之星”系列的产品，还有一个颇为现代的名字叫做“SOHO一族”，外形采用不规则形状让人感觉到很有个性。这是一款支持V.90协议的56KModem，使用Rockwell芯片。语音答录系统功能很强大，而且Modem的上方还有一个液晶显示窗，可以显示来电号码等，但售价颇为“贵族”居然要850元。还有金浪的Modem，虽然这个品牌不大响亮，但产品做得也还可以，这款Kingnet金浪E时代外置Modem也采用主流Rockwell芯片，但可惜不支持V.92协议，而且还没有附送软件，也许正因为如此，价格才很便宜，只要410元，比较适合DIY爱好者。

ASUS正式推出了新款基于Socket A架构的A7VI-VM和A7V133-VM整合主板。这款基于VIA KM133/KM133A的micro-ATX 主板支持Socket-A AMD Athlon和Duron处理器，北桥为整合了Savage4图形芯片的VIA VT8365 ProSavage KM133，南桥为VIA VT82C686B“超级南桥”PCI芯片。支持266MHz FSB频率，但是只有两个DIMM 插槽，支持PC133和比较热门的VC133内存。另外还设有AGP 4×图形插槽，可以屏蔽掉芯片组中整合的显示芯片。主板支持两个Ultra DMA/100 IDE 接口，最多可以接4个IDE设备。

中关村市场配件出货量排行榜			
产品	CPU	主板	硬盘
第一	赛扬Ⅱ733	微星K7T PRO	希捷酷鱼Ⅱ代 20.4G
第二	毒龙700	钻石CS65-SC	希捷U10 20.4G
第三	赛扬Ⅱ633	美达MIDA KT133	IBM 75GXP30G

排行榜内容由本刊中关村情报站收集提供。

外地市场

深圳市场

赛扬、PⅢ CPU价格有降，赛扬566A、

600A、633A、667A、700A、733A今天的市场价格为510、575、573、650、705、725元，同前两天比价格有跌，跌幅在10到15元。Intel PⅢ-600EB（散）、667EB（散）、733EB（散）、800EB（散）、866EB（散）、933EB（盒）今天的价格为995、995、1370、1490、1675、2120元，比前几天有所下跌。

内存价格又跌，现代32M、64M 、128M PC133市场价格为104、165、320元，KingMax内存价格基本未变。

10.2G小容量硬盘价格大幅下跌，昆腾10.2G（4400转）、希捷10.2G（5400转）市场价格为760、770元，比原来分别跌了40和10元，昆腾跌幅很大，特别反常的是它比希捷的还便宜，据行内人士说这可能是由于昆腾10.2G是4400转的，转速太低，而希捷是5400转的，再加上昆腾已被迈拓收购，对昆腾的品牌形象造成了一定的影响。

ATI显卡价格下调，除了Xpert98（8M）、Xpert128VE（16M）变化很小外，其余价格都有较大的变化，变化最大的当数镭系列，降幅都在几百元左右。

南京市场

受到Intel点仓的影响，本周Intel的CPU又有小幅度的降价，下降的幅度都在50元左右，下降幅度最大的当属PⅢ800下降了100多元，现在仅售1700大洋，但根据一些大商家销售资料显示，市场上最受欢迎的并不是PⅢ800而是PⅢ1G，呵呵，我们大陆的市场终于走进了千兆位的时代。想想春节前PⅢ1G的价格还是遥不可及，现在却成了可以实现的愿望。

内存条的价格，一个字：降。这星期内存条的价格又有20到30元左右的下调，HY的普通128M内存条已下降到了330元，这可是历史的最低点，估计在DDR内存条上市以前已经很少再有下降空间了。

MX的热销已成为不争的事实，目前在整个显卡市场中，中高端的产品几乎都被MX占据。MX价格主要由其品牌、所用显存来决定，价格也相对平易近人，800到1200都有。其低廉的价格主要是因为nVIDIA强大的实力，以及MX所选用公版的设计，使得其本身的成本低廉易于被广大消费者所接受。而ATI的实力也不容小看，LE版32M DDR显存的镭售价与一些高端MX的价格相近，得到画质派和3dfx“余孽”的追捧，在一定程度上形成了与MX分庭抗礼的形势。

武汉市场

武汉的电脑配件价格是全国有名的坚挺，但是在全国内存价格再次下降的趋势下也不能继续保持高位了。今天，内存的价格下降了30元，已经到360元了，不过据说北京海龙电子市场的现代128MB的价格已经下降到了340元。某商家的一句话可能最能反映内存的状况，“唉，内存这是怎么了！”作为春节期间唯一没有短货升价的电脑配件，内存价格再次大幅上升的可能性实在是太小了，像99年暑假的那次内存价格狂飙看来年内是不可能了。

ATI有一款叫做简化版本镭LE的显示卡已经在武汉露面了，它的代理商就是南极电脑城3楼东南角的精英迅怡。这款产品现在还没有定价，据老板说价格会在1000元上下，北京的价格是1050元。如果武汉也是这个价格的话那么很超值，同它的主要对手MX显示卡相比，它支持更快的128bit的DDR内存，而MX支持64bitDDR，它的显存是32MB的5.5纳秒的DDR。和标准版的ATI镭LE相比，它省去了视频采集的芯片和接口，节省了成本，但是它在板卡的用料上并没有减省，工艺很好让人爱不释手。

沈阳市场

Intel处理器价格一路猛跌，AMD处理器小幅下调。Intel处理器已于2001年1月29日点仓完毕，价格出现大幅度下调，这在历史上还是第一次，而沈阳市场的价格在本周一业已浮出水面，之后走势是一路下跌：PⅢ系列处理器价格浮动几乎全部过百，其中PⅢ800（盒）已由年前的1900元下跌了250元，赛扬系列处理器的降幅也很大。由于Intel处理器降价的威胁，AMD处理器也做出了相应的回击，本周的价格也是一路走低，但相对Intel处理器的价格浮动真是太小了，而其中雷鸟1G价格经过一路曲线变化后，周末又回到年前的价格，其它AMD处理器都有几十元的下跌。

硬盘缺货现象很严重，但价格没有太大变化。本周硬盘缺货现象比较严重，其中WD和钻石缺货更为严重，钻石硬盘只有星一10G有货，其它市场上是难觅踪影，但价格并没有因为缺货而上扬，只是小幅地上下波动，相对比较平静。

内存是“跌跌不休”。现代内存大幅下跌，其128M/64M现市场售价分别为330元/170元，这也是历史最低价格。KingMax内存的价格也是“高台跳水”，一路下跌，至本周末，其128M、64M、32M的价格均已经达到了历史新低。

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	PⅢ933EB	Socket370 散装	2050
	PⅢ800EB	Socket370 散装	1480
	赛扬Ⅱ733	Socket370 散装 0.18 微米	730
	赛扬Ⅱ633	Socket370 散装 0.18 微米	570
	AMD 雷鸟 1G	散装	1600
	AMD 雷鸟 900	散装	1180
	AMD 毒龙 800	散装	680
	AMD 毒龙 750	散装	560
硬盘	希捷 酷鱼Ⅱ代	30G 7200rpm	1230
	希捷 U5	20G 5400rpm 1M DMA100	870
	昆腾 LM	30G 7200rpm 2M	1210
	迈拓 金钻五代	20G 7200rpm 2M DMA100	1040
	IBM 75GXP	30G 7200rpm 2M	1300
	IBM 40GV	40G 5400rpm 512k DMA100	1240
显卡	小影霸 速龙6000	GeForce2 MX 32M SDRAM DH	960
	小影霸 速龙6000	GeForce2 MX 32M SDRAM	820
	ATI RADEON	32MB DDR	1780
	丽台 GeForce2 MX 32M SDRAM	32M DDR	1120
	华硕 V7100	GeForce 2 MX 32M SDRAM	1010
	爱尔莎 影雷者 GTS	GeForce2 GTS 32M DDR显存	2350
主板	技嘉 GA-6OXE-1	Intel i815EP	1080
	联想 SX2E	Intel i815E	970
	华硕 CUBX-E	Intel 440BX	1010
	华硕 CUSL2-c	Intel i815EP	1060
	捷波 J-618AS	Intel i815EP	815
内存	现代 HY-64M	PC100	165
	现代 HY-128M	PC133	325
	KingMax 64M	PC133	220
	KingMax 128M	PC150	510
	Samsung原厂 128MB	PC133	460
声卡	瑞丽春之颂DVD6	芯片-FM801，支持AC-3解码，5.1声道	480
	帝盟 MX400	芯片-ESS CANYON 3D 四声道	750
	Sound Blaster Live！标准版	支持5.1声道，S/P DIF输入输出	810
	Sound Blaster Live！数码版	EMU10K1芯片，支持EAX，独立四声道	460
显示器	LG 775FT	LG未来窗 17英寸 0.24	2880
	LG 795FT+	LG未来窗 17英寸 0.24	3680
	Acer 78g	17英寸 纯平 0.25	2699
	ViewSonic PF775	17英寸 0.25	4480
	爱国者 700FT	1280×1024 0.25	1450
	PHILIPS 107G	短颈显像管 TCO 99	2160
光驱	大白鲨 48X	全钢机芯	400
	华硕 50X	50X	390
	宏基 50X	50X	390
外设	Canon BJC-1000SP	喷墨打印机 A4幅面 720dpi	680
	EPSON Stylus Color670	喷墨打印机 1440dpi A4幅面 四色打印	1380
	Microtek C6	36位真彩扫描仪 600×1200dpi EPP/USB接口	699
	紫光 Uniscan 5C+	30位真彩扫描仪 600×1200dpi A4幅面 平台 CCD	699



ATI

2001年2月7日ATI发布RAGE 128/Rage 128 PRO系列显卡最新驱动6.40CD19-4.13.7078版For Win9x/Me。这款新版驱动程序可以使你的RAGE 128/128 PRO显卡完全支持DirectX 8以及OpenGL加速，能支持到高至2048x1536的分辨率，而且WDM捕捉支持基于DirectShow的应用程序。修正了《Nascar 4》Demo在D3D和OpenGL模式下都不正常的问题，在高级设置中加入了打开/关闭Table Fog的功能选项，当这个选项关闭时Star Wars Racer中雾化效果就会被体现出来。

ALi

2001年2月8日ALi发布扬智芯片组最新AGP驱动1.73版For Win9x/2000/Me最新版的ALi AGP驱动，适用于使用Aladdin V（1541/42）/Pro Ⅱ（1621）/TNT2（1631）/Pro 3M（1632M）/Pro Ⅳ（1641）/Pro 5（1651）/ALiMAGiK 1/ MobileMAGiK 1（1647）芯片组的主板，加入了对Cyrix Ⅲ处理器的支持，改进了一些兼容问题，推荐使用ALi芯片组主板的用户更新!

nVIDIA

2001年2月8日nVIDIA发布TNT、TNT2、GeForce、Quadro、GeForce2、Quadro2系列芯片显卡公版最新驱动6.72 WHQL版For Win9x/Me。这是通过微软WHQL认证的版本，推荐大家使用!

Intel

2001年2月12日Intel发布i810、815、820、840芯片组最新Ultra ATA Storage驱动6.10.003 Beta多语言版For Win9x/NT4/2000。全新支持Win2000，更新了Windows 98、Windows 98 Second Edition（SE）、Windows NT 4.0、Win2000的相应功能，让你的系统充分发挥ATA DMA/Ultra DMA技术带来的性能优势。新的版本修改了安装界面风格，改成了Win2000、Me的通用形式。推荐更新!

本栏目信息由本刊记者和极速网（www.8080.net）联合收集（所有信息截止到2001年2月13日）。

所有驱动程序收录于《水晶宝合》2001年第4期\DRV\下。

E

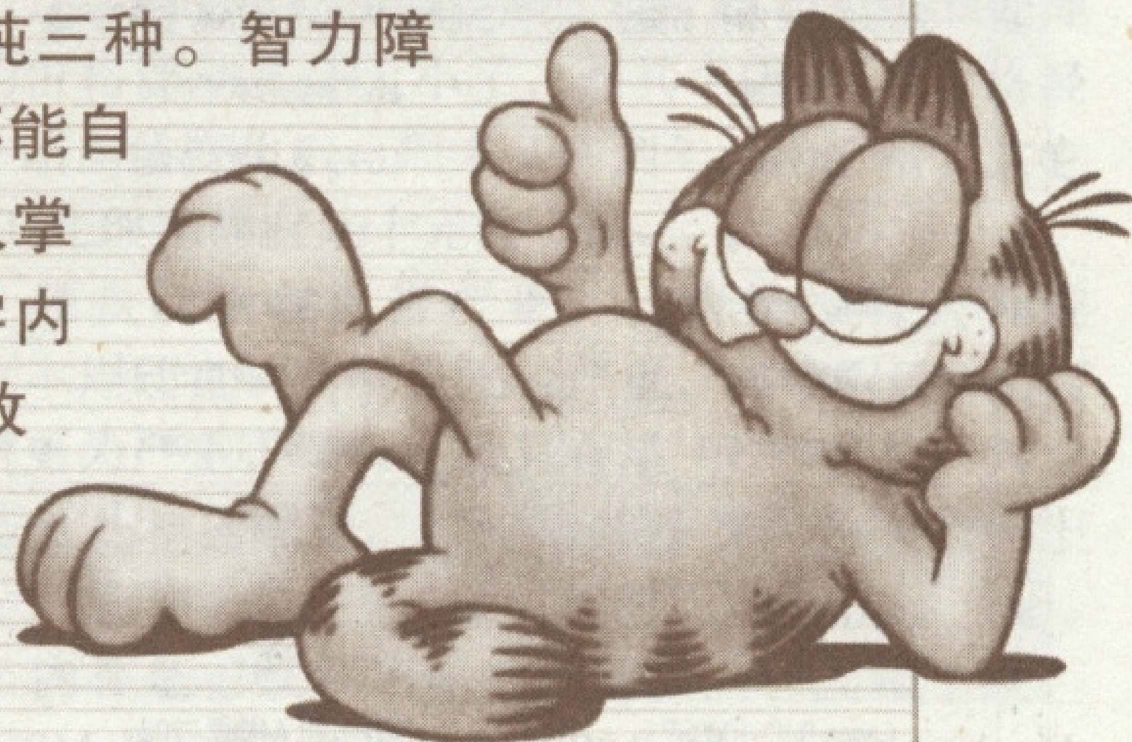
本应属于三九严冬的鹅毛大雪，却在春天将要来临的时候不合时宜地飘落在北京城的边边角角，雪后的古城被装扮成了素色的世界。不过大雪终究不属于这个季节，在春天的阳光下，积雪已渐渐消融，严冬就要过去了，春天来了……

公元2000年被称为互联网界的严冬，网站日益恶化的经营状况、纳斯达克指数的下跌、电子商务的不景气……这一切都让互联网企业家们焦虑不堪，于是各个网站纷纷缩紧开支，希望能找到新的经济增长点。

在春天即将来临的日子里，许多门户网站都开始考虑开展一些有偿服务——263.net、21CN先后展开收费的增值电子邮箱服务、163.net也正在考虑和tom.com合作开始增值收费服务、OICQ也传出会有收费的增值服务……

这些举措是否能像春天的阳光一样驱走这场网络寒冬?

近来常有信件对在下的编辑导语十分不满，有甚者称在下为智力障碍者，智商指数明显低于80，在此必须申辩一二。智力障碍已成为人类神经系统的常见病。根据智力落后的轻重可把它分为几个等级。美国早期把智力障碍分为愚钝（智商50—69），痴愚（智商25—49）、白痴（智商25以下）三种。美国现行教育对智力障碍分为可教育的、可训练的、需监管的三种。在我国通常按智力障碍，把智力落后分为白痴、痴愚、愚钝三种。智力障碍者通常表现为无法正常思考、生活不能自理、记忆能力低下。很明显，这样的人掌握不了文化知识，更无法写出任何文字内容，即使让其原搬照抄也难以胜任，故在下并非智力障碍者。



林飞

天下没有不要钱的“午餐”？

——论电子邮件服务的收费

本刊记者

2001年2月8号，被称为华南第一门户网站的21cn.com对其电子邮件服务部分中的“个人商务邮箱”正式开始收取使用服务费。长期以来在人们心中确立的电子邮件是免费服务的概念被打破了。

21cn此次推出的收费标准为：

1.月费为20元/月，一次性缴纳3个月月费以上开户。

2.一次性缴纳半年月费，赠送1个月月费（交人民币120元，使用7个月）。

3.一次性缴纳全年月费，赠送两个月月费（交人民币240元，使用14个月）。

缴费方式可以使用广东银联和招商银行与21cn.com合作的网上支付方式，也可以通过邮局汇款或是上门缴费。

对于收费问题，在21cn的官方首页上并没有作出什么说明，只是在个人商务邮箱的注册首页列出了如下一段话：

“没有丢失邮件的担心，没有垃圾邮件的滋扰，没有无奈等待的茫然，没有投诉无门的烦恼，一切正如你所愿，一个理想的电子邮箱——个人商务邮箱，现已隆重登场。

从2月8日起，21cn电子邮件大家族正式多出了一名出色成员——个人商务邮箱，全心满足您对电子邮件服务的“非凡”需求。

21cn个人商务邮箱，以其极安全、极稳定、极快速、极多功能等出色服务，以及7×24小时立体式完善客户服务，必将让您使用起来更放心、更便捷。”

究竟要不要收费？

在21cn.com的收费服务开通后，立即在业界和用户中产生了极大反响，各种评论众说纷纭。实际上电子邮件的收费并不是一件新鲜的事情，过去由电信或其他各个ISP在拨号用户帐户开设时赠送的电子邮箱，实际上也是收取一定费用的。只是这种电子邮箱的使用在多数时候是免费的，如果邮箱内的内容超过一定容量或存放时间超过一定时限就会开始收取费用。发生于1998年8月辽宁省大连市的王一楠状诉大连电信的事件，就是因为ISP提供的电子邮箱产生的巨额网费导致的。

电子邮件服务是否应该收取费用？究竟是免费的好还是收费的好？

从使用者角度来看，目前的免费服务是大多数网络使用者所青睐的，但是其服务质量却让用户极为不满，丢信、不能登录、页面出错、收发慢的事时有发生。但是由于是免费提供的服务，大家只有抱怨几句，却也无可奈何。所以在很多用户心中都期望能用上质量更好、更稳定的电子邮件服务，如果质量好，就是收费也是可以接受的，当然费用不能太高。所以电子邮件的服务应该收费，当然这种收费应建立在更好的服务，运行更稳定的基础之上。

再从网站的角度出发，他们也更愿意提供收费的服务。自从去年以来的科技股寒流，纳斯达克的低谷，使得各个风险投资商也收紧了他们的口袋，而以前被认为会是网络经济一个亮点的网络广告市场却没有什么起色。但是各个网站的开支却不会因此而变低，于是免费服务向收费服务过渡自然成为新的经济增长点。更何况这个市场是如此庞大，按照现在CNNIC的统计，中国有2250万网民，每人1个电子邮箱就是2250万个，每人每月收取10元钱，1个月就是2.25亿元。如此大的收益，网站又怎么会不愿意做呢？

收费的竞争

就在21cn.com开始正式收费之前，263.net的电子邮局就已经开始提供收费服务。263.net将收费信箱分为专递信箱和企业信箱，面向个人和企业用户提供高速度、高可靠性、高安全性的邮件服务。对企业信箱用户，263.net提供交互式企业用户管理界面，可以对企业集团部门进行在线分级管理，对员工账号进行功能及权限的管理。

在此之后，国内最大的电子邮局163.net也表示，在将来会和来自香港特区且目前正在与163.net进行资源整合的tom.com进行合作，借助其在语音网站上的技术并针对不同用户的需求，提供功

能更加强大的收费邮件服务。

而早在1998年，Yahoo! 就开始在大中国地区（包括中国大陆、台湾省、香港特区和东南亚）提供本地化的收费电子邮件服务了。仅仅在香港特区，Yahoo! 就拥有112万注册用户。

除了上述在收费邮件上的竞争外，还有一个极可怕的角色，就是微软。在2000年11月，微软收购了最大的电子邮件服务公司Hotmail，一下拥有了6700万个用户。之后微软宣布推出电子邮件服务“MSN Hotmail”的中文版，目前在大中国地区，它已拥有大约100万的用户。

不难预见，中国的电子邮件市场之争即将揭幕。

前途未卜

收费对于使用者来说是一件好事，因为使用者可以得到更好的服务，并且从目前来看已经开始收费的电子邮件收取的费用并不高；对于内容提供商来说，收费更加是一件好事，因为他们可以从此真的开始出现收益，而不是一味地花销。但是从上面内容中可以看出，首先竞争是激烈甚至会是残酷的，但是一旦收了费，服务真的就会让用户如意吗？现在是否大多数的用户都会选择收费的服务呢？

首要的问题是速度。现在之所以不稳定，很大的问题是由于速度造成的。由于国内在接入上的带宽问题，网络在多数时间都是比较慢的。网速一慢，访问出错的几率就会增加。

其次是国内的用户量，如果2250万用户真的都使用收费的邮件，那样一来不管是邮件服务器或是网络带宽都会不堪重负，带来的后果就是常常不能登录、访问速度慢、页面出错。

接下来就是邮件服务系统的问题。现在国内的多数电子邮件系统都是使用当年163.net开发出来的那一套系统，像263.net、990.net等。这套系统用的是web方式的登录界面，用起来还是比较方便的，但是稳定性并不是很好，出错的可能性比较大。如果不能开发出更好的系统，用户很难感到满意。

在用户方面，现在中国虽然有1200万的网络用户，但是经常上网者却不在多数。相当多的人都是在网吧里使用，他们对于电子邮件的需要是可有可无的，对于他们来说上网可能多数是浏览和闲聊。他们可能也会用到电子邮件来和朋友交流，但是如果丢一封信，或是发了信很久才收到，这对他们来说并不重要。更重要的是他们都是用web界面来登录电子邮件信箱，如果收了费的系统还是不稳定，他们还会继续使用吗？

写在篇末

收费的网络服务是网络服务走向成熟的表现，只有走向市场才能促进其发展。任何技术只有转换成了生产力才会有更大发展。网络服务成为有偿的应该是一种必然趋势，用户希望得到更好的服务，提供商需要盈利。国内大型在线游戏网站联众已于2000年6月推出增值的会员收费服务；开发出OICQ的深圳腾讯公司也计划推出增值的收费服务；目前风靡全国的网络游戏石器时代也将在免费期过后开始收费；国内最大的中文MUD书剑也准备在近期推出让玩家更满意的游戏系统和服务，同时可能考虑收取适当的费用。

收费是市场发展的最终结果，也是用户和提供商的需要。但是既然收了费，就要有更好的增值服务，否则又有几个用户会用呢？



征稿启事

本栏目现征求如下类型文章：

相关网络技术知识介绍

——包括广域网、局域网的各类技术内容简介。要求文字通顺，内容深入浅出，阐述简单明了，能让广大的读者了解到网络相关知识。

互联网信息简评

——互联网世界瞬息万变，天天都有新动态。主要针对互联网发生的重要事件，及其产生和带来的影响，事件背景等内容的简评。要求文字通顺简炼、立场中立、可读性强，以客观且实事求是的态度进行评论。

数字化历险

——网络经历现在几乎人人都有，把自己传奇般的经历写成如行云流水般的故事，让所有人同享岂非乐事？

另类主题

——网络上各种人群都有，各种爱好也都有。希望把你找到的各种鲜为人知的网络资源、各种主题网站给我们大家多多介绍，例如：钱币、邮票、古玩、星象………

盼各路高手能云集于此，同展网络千种风彩。

网站建设规划（下）

上海　黄宝骅

具体细节篇

1.导航栏的设计

每次增加新的栏目或是对原有栏目进行调整，都要将所有的页面更新。刚开始可能还算轻松，因为没几个页面，但当有几十、几百个页面后，这工作量实在是太大了。如果偷懒只更新几个主要的网页，访问量就会剧减。Flash可以做出漂亮的导航按钮，如果让所有的页面都用一样的导航栏，以后只要更新这个Flash动画就可以使整个网站的页面都得到更新。但是使用Flash造成网页的体积过大，再加上网站Logo，商业Banner……这样一来会使网页变得臃肿不堪。所以这办法不太好，如果条件允许可以考虑做个体积较小的Javascript的导航栏。

2.使用CSS控制整体格式

CSS（Cascading StyleSheets，层叠样式表）是为网站制作者带来福音的好东西。它最大的特点是可以使网页的内容和结构版面控制相脱离，大量减少网页中重复使用的HTML代码，从而减小网页的体积，这对于在网上传输是非常有利的。同时CSS可以使用外接*.CSS文件的方法使一次性修改大批量的网页成为可能，这就意味着你可以经常改变网站的界面（包括文字、色彩、背景图片等），而每次只需要上传一个体积很小的CSS文件就行了。

3.使用表格定位

要做出一张整齐的网页需要定位，有人使用<DIV>和<SPAN>标记，但实际上套用表格更简单一些，虽然后者精确度不及前者。很多大的站点都使用表格来定位文字和图片，制作时很直观，效果不错。但值得注意的是，当你的页面很大的时候，千万别在整个网页上用一个大的表格套很多小表格。因为如果浏览器在接受数据时发现表格，就必须知道表格的结构，也就是说要把整张表格的内容都接受完毕才显示其内容，之前会给浏览者一张“白板”看，很多人因为没耐心等待而转去看其他站点了。所以分用几个小表格，让它们可以分别显示，收到多少显示多少，浏览者可以在等待的时候看先收到的部分，这样一来就增加了浏览者继续等待的信心。但是如果你觉得分别显示页面会破坏整体的美感，那就用大表格吧。

4.使用模版

很多刚开始做网站的朋友往往在收集了大量的素材后，立即投入制作，生成了绝大部分成品网页，但由于经验不足或其它什么原因，做完了才发现问题，只好一个个网页地修改，结果浪费了巨大的精力。所以在完成了所有的构思以后，先要做一个模版网页，在这个网页里包括了所有网页的公共元素，如：LOGO、导航栏、更新时间、推荐栏目、外接的CSS样式表的链接、加入收藏夹、返回首页，站点地图、E-mail地址、滚动的状态栏、广告条、版权信息等等。之后只要复制多份，填入不同的内容就相对轻松多了。

顺便提一句，如果页面太多而没有给每个网页写Title的话，FrontPage2000就会自动给每个网页加上按“new page 1”、“new page 2”的顺序排列的Title，很不美观规范，或是使人产生“站长是个懒鬼”的想法。所以，在制作模版的时候，就可以在Title里加上一句无论放在哪个页面里都合适的欢迎词。

5.少用Java

虽然使用Java可以做出许多精彩的网页特效，但由于现在Java程序的处理速度实在让人不敢恭维，往往是等上老半天还看不到网页的内容，更过分的是在漫长的等待后，浏览器提示Applet不能启动。过分追求技巧和特效，结果却把最重要的内容给拉下了，这种做法显然是不可取的。

6.选择使用框架

框架（Frame）也叫帧页，是现在制作网页时较为常用的一种技术。该技术可以把浏览器窗口划分为几个小窗口，每一个窗口都显示一个网页的内容，并分别设置大小、有无滚动条等信息。这样就方便了设计网站的结构，可以在上方的框架里放置网站的LOGO，在左面的框架里显示导航栏，而在下方的框架里安置版权信息。当然这只是一个比较公式化的设计，每个人可以根据自己的实际需要和创意来做安排。而且浏览时，可以指定链接的网页在哪个框架里显示，从而避免了网页上相同内容的重复下载，而这些内容往往是Logo、Banner，需

要较长的下载时间。这对于提高网页显示速度和网络传输效率方面都有着积极的意义。

但框架技术是一种新兴技术，很多旧版本的浏览器都还没支持它，有一部分浏览者并不能正常看到你那美仑美奂的网页。所以在使用时，一定要记得在框架网页的HTML代码里加上<NOFRAMES>元素，在<NOFRAMES>里可以设定当浏览器不支持框架的时候在浏览器里显示的替代内容，让没有使用最新版本的用户也可以看到网页的内容。

7.留下联系方法

留下E-mail或其它联系方法（比如电话号码、联系地址等），给访客一个发泄对你站点不满的机会，同时也可以方便访客通过这些渠道把网站的Bug反馈给你，之后让你能及时修改调整。

但建议不要留下ISP给你的E-mail信箱，因为这个信箱在邮件超出限定的容量时，要收取相当高的费用。如果你的访客中有人因为对你点的站点不满，而给你发邮件炸弹的话就麻烦了。所以最好只留免费的信箱，就算真的被炸了，还可以重新申请。

如果你平时使用ICQ或是OICQ的话，不妨也把号码留在网页上，因为这种点对点的传输方式比E-mail更迅速、更直接，会使向你反馈意见的朋友觉得很亲切。

8.使用统一的风格

CI（Corporate Identity）意思是通过视觉来统一整体的形象，包括LOGO、色彩、广告语等可以做为标志性的东西。这原是广告学里的一个专用名词，但用在网站设计上也很恰当。背景颜色、字体颜色大小、导航栏、版权信息、标题、注脚、版面布局，甚至文字说明使用的语气方面都要注意前后一致，或者说前后协调。

9.色彩的搭配

暖色系：红、橙、橙黄、黄等色彩表现温馨、和煦、热情。

中性系：黄绿、绿等色彩表现舒适、和谐。

冷色系：青绿、蓝绿、蓝等色彩表现宁静、清凉、高雅。

一般来说，学过美术的人在色彩的选择和搭配方面比较具有优势，但这也不是绝对的，只要平时注重自己审美观的培养，即使不是专业人员一样可以有好的创作。再退一步，你不是专业人士，也没有这方面的天赋，其实也没关系，你可以使用大家一致公认的经典组合（如黑底白字），即使缺少新意，也不会让人觉得不舒服。但必须注意的是，在整个站点的色彩选择上，应尽量使用同一色系的，色彩种类以不超过4种为界限。

适当的对比色可以增加文字的可阅读性，但如果对比太强的话，就不适于长文本的阅读，并会对浏览者的视力造成很大的伤害！

实用技巧篇

1.特色ICO

每次看到好的网页总想把它保存在收藏夹里以方便以后再去。但时间一久，太多的链接就让人眼花缭乱了，没办法，只有删。你不想让自己的网页也遭到这样的命运吧？

具体方法：先打开网页的HTML源文件，在<head>和</head>之间输入：

<link rel="shortcut icon" href="logo.ico">，再保存退出，其中“logo.ico”会被替换成你自己的ICO图标文件的路径。最后记得把网页和ICO图标文件都上传到网上就行了，但ICO的路径不要变。

2.解决乱码

大陆和台湾地区虽然都使用中文，但在电脑网络上的编码方式却有很大的不同，前者使用的是GB2312码（国标码），而后者用的是BIG5码（大五码），两者互相不兼容，这就使通过网络在两地之间交流变得很不方便，出现了乱码的E-mail和网页。要正确显示两种编码不但要求用户的计算机安装相关软件，还要做相关设置，并且每次都要手动切换，很不方便。其实，只要在网页中加上一行代码就至少可以避免每次手动切换的麻烦了。

具体方法：在网页HTML源文件的<head>和</head>之间的空白处点击鼠标，输入：

<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=gb2312">，保存退出。这样就可以强制浏览者用GB码来看你的网页，只要他的计算机安装了相关的IE字符包就能正常显示国标码了。如果想显示的是BIG5码，只要把“gb2312”替换成“big5”就行了。

3.为图片加注释

这不但适用于图片，还可以针对网页上所有的链接，在浏览者将鼠标放在图片或链接上的时候自动显示的一小段预先准备的文本，可以是对图片本身的解释，也可以告知链接通向哪儿。

具体方法：打开网页的HTML源文件，在<IMG>标记里加上：alt="image information"，之后保存退出，其中的image information替换为每（下转59页）

CDPD——移动上网新概念

北京 李飞

随着国际互联网络（Internet）的蓬勃发展，资讯的获得更为便利。在WAP、Bluetooth等一批无线互联技术出现后，随时随地进行信息沟通成为现实，而“无线移动上网”则成为目前网络接入发展的新趋势。

近期，国家电信总局积极跟踪国际无线数据通信技术发展动态，经过测试和论证，确定采用CDPD来建设我国公用无线数据网，以满足不同用户多层次的迫切需要。初期工程覆盖北京、上海、广州、深圳、厦门和长沙6个城市。

什么是CDPD

CDPD（蜂窝数字分组数据-Cellular Digital Packet Data）采用分组数据方式，是目前公认的最佳无线公共网络数据通信规程。它是建立在TCP/IP基础上的一种开放系统结构，将开放式接口、高传输速度、用户单元确定、空中链路加密、空中数据加密、压缩数据纠错与重发及运用世界标准的IP寻址模式无线接入有力地结合在一起，提供同层网络的无缝连接以及多协议网络服务。

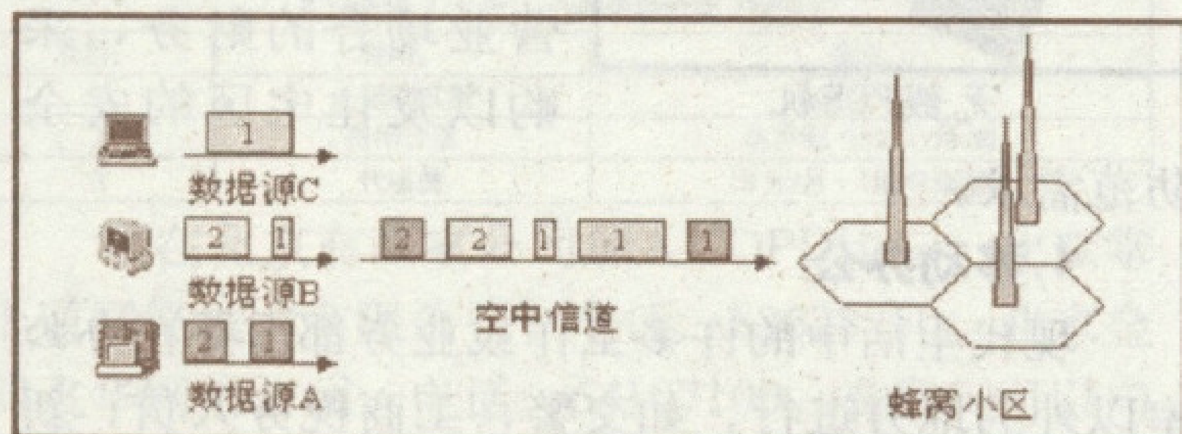


CDPD网络

目前所有蜂窝移动系统都起源于美国的贝尔系统。

下面我们先来看一下蜂窝系统的构造：

它把整个服务区划分为若干个子覆盖区，称为小区，且对每个小区用一台低功率收发信机覆盖，这个收发信机称为基站。整个小区内用户都由



蜂窝系统

此基站完成通信。频率复用和小区分裂技术是蜂窝系统的最大优势，仅仅利用分配给基站的少量频带就可以为覆盖整个小区的大量用户服务，现在的移动电话系统就采用这种方式。

所谓分组数据交换，就是将要传输的数据按一定的长度分组，然后把来自不同数据源的数据分组在一条信道上交织地进行传输。采用这项技术可以实现通信资源的共享，大大提高信道的利用率，降低通信成本。

从网络结构上看，CDPD系统由基站、交换机和网络管理系统组成。

1.移动基站

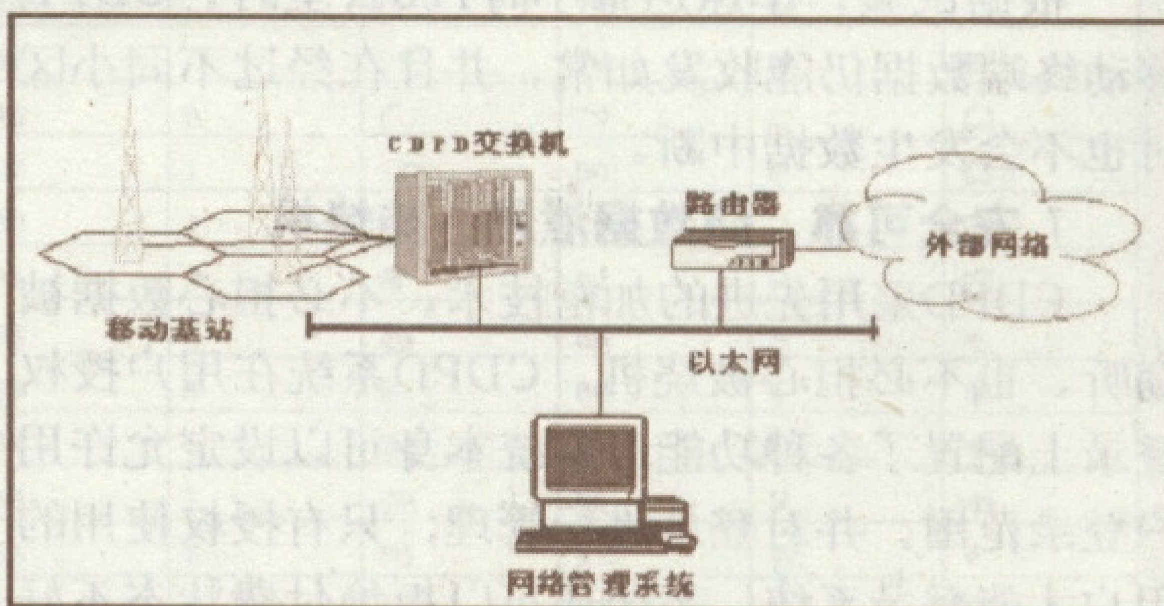
每个基站最多可安装6块信道板，每块信道板为移动终端提供一个19.2kbps的空中接入，使移动终端进行全双工分组数据传输。同时它也负责频谱监测、频率管理。它通过一根64kbps帧中继与交换机相联接。基站上电路的所有组件可以热插拔，更换元器件不会影响服务。

2.CDPD交换机

主要由2部分组成，它们是分组服务器和管理服务器。其中分组服务器负责分组数据交换，管理服务器负责用户帐户管理以及计费信息管理。交换机中的每个模块都是成对的，它们互为热备份，如一个模块发生故障，则自动切换到另一个。

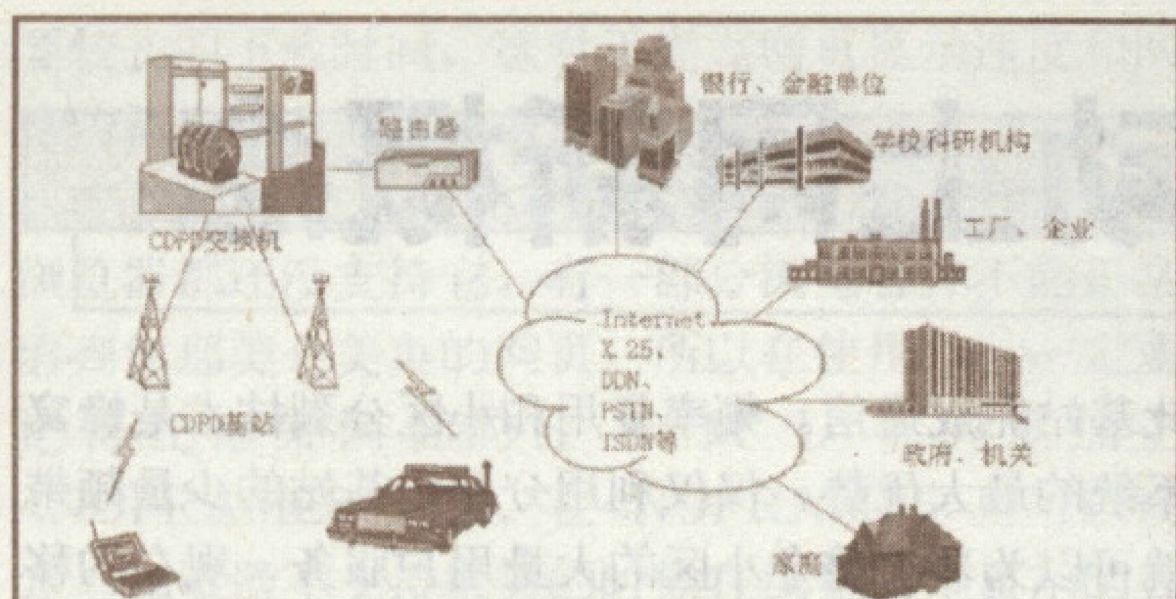
3.网络管理系统

负责对整个CDPD网络进行管理，网络的任意部分发生故障，马上就能观察到，并能远程进行设置和修改。



CDPD拓朴图

由于CDPD是基于TCP/IP发展起来的，因而它可以通过Internet、X.25网、DDN、电话网和ISDN很容易地与其它网络相连。



CDPD应用示意

CDPD的特点

1.无线广域网

CDPD是个无线广域网，而不同于现在市面上所见的一些无线局域网。

2.800兆的工作频率

CDPD采用的该频段具有一定的穿透和绕射能力，干扰较少。该频段具有19.2kbps的空中信道通信速率，去掉分组数据打包以及信道复用的一些开销，对用户来说数据传输速率理论上为5－10kbps，最高可以达到15kbps左右。

3.全双工的通信方式

CDPD采用全双工通信，可以同时收发数据。

4.无差错的数据传送

CDPD可以通过FEC前向纠错和自动反馈重发技术，保证无差错地传输数据。

5.基于TCP/IP的开放系统

由于是基于TCP/IP的开放系统，可以方便地接入Internet，所有基于TCP/IP协议的应用软件都可以不经修改而直接使用。并且应用软件开发也相当简便，移动终端通信的编号可直接使用IP地址。

6.终端移动速率可达100公里/小时以上

根据试验，车速达每小时120公里时，CDPD移动终端数据仍能收发如常，并且在经过不同小区时也不会发生数据中断。

7.安全可靠、防数据泄漏、防烧机

CDPD采用先进的加密技术，不必担心数据被窃听，也不必担心被烧机。CDPD系统在用户授权登录上配置了各种功能：系统本身可以设定允许用户登录范围，并对登录进行管理；只有授权使用的用户才能登录系统；系统还可以拒绝付费状态不好的用户登录。CDPD系统在用户的通信保密上功能非常强。在空中的全程传输中采用RC4加密法，使得正反向信道密钥不对称，密钥由交换中心掌握，移动终端登录一次，交换中心自动核对旧密钥更换新的密钥一次，实行动态管理。

8.支持广播与群呼

CDPD支持广播和多点广播的通信方式，这和BP机以及集群系统有点相似。

CDPD应用领域

基于CDPD的特点，CDPD适用的业务种类很多，使用方法灵活。CDPD特别适用于用户点多、分布面广、移动中、短信息使用、频次密的场合。目前主要应用在如下领域：

1.金融交易

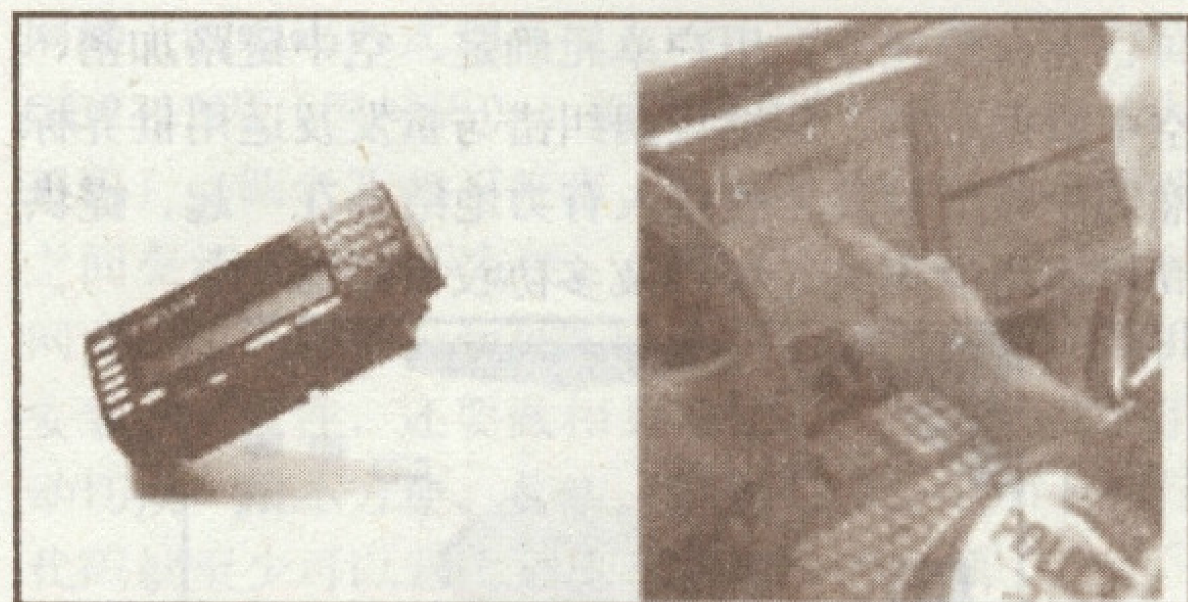
在商业金融交易领域，如持卡购物、证券交易、电子银行、金融保险、POS系统等，都可用上CDPD系统。



无线股票机

2.交通运输

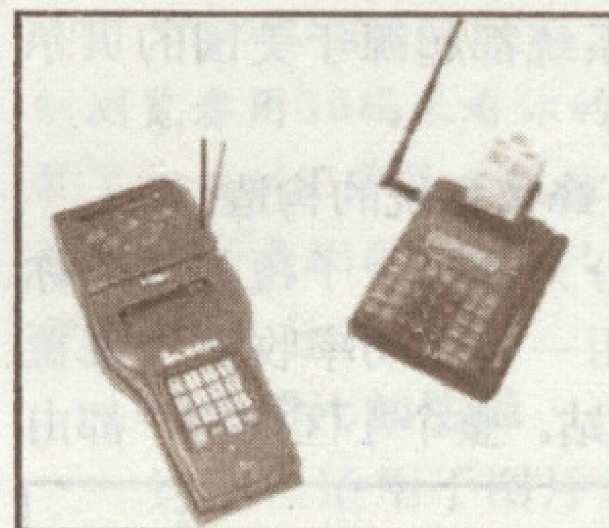
在交通运输行业，如汽车调度、路由导引、车流量测控、车辆GPS自动定位跟踪、汽车防盗、出租车移动刷卡消费等场合，可使用CDPD系统。



车载GPS（全球卫星定位系统）系统

3.遥测与远程监控

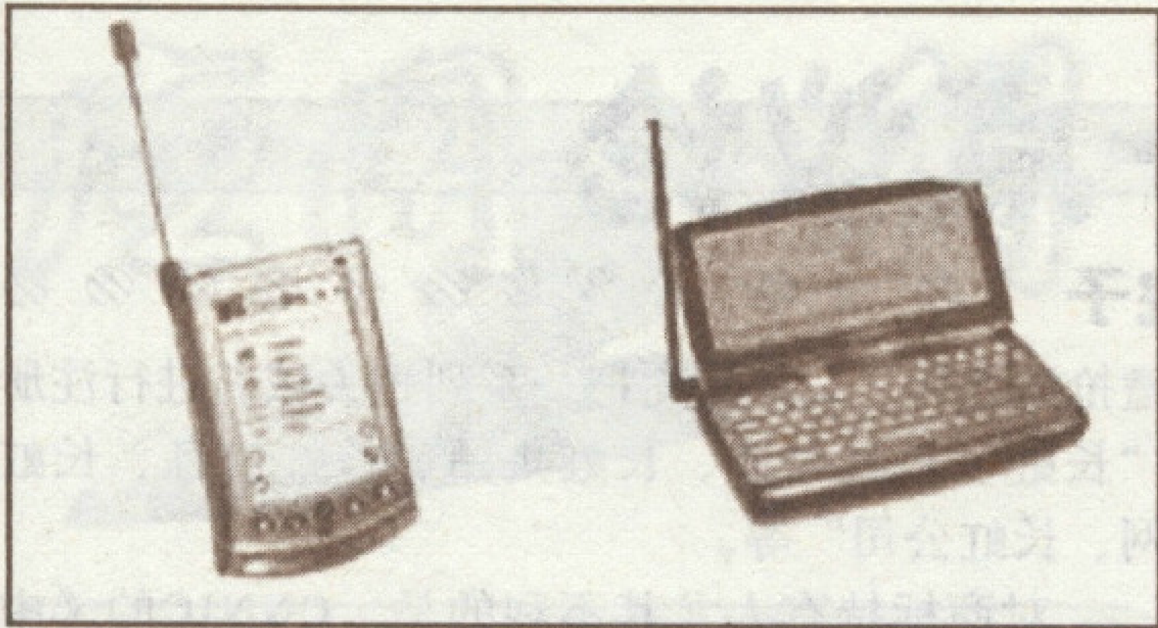
在城市供水、供电、煤气、环保、银行无线ATM、各类工业控制、医疗保健等场合也可以用CDPD系统实现遥测与过程监控，以提高工作效率。CDPD还可满足对各类营业场合的财务、采购以及住宅区的安全防范需求。



无线POS机

4.移动办公

现代生活中的许多工作或业务都需要在办公室以外的地方进行，如交警、工商税务人员、新闻记者、律师、房地产代理、保险经纪、银行经



无线办公设备

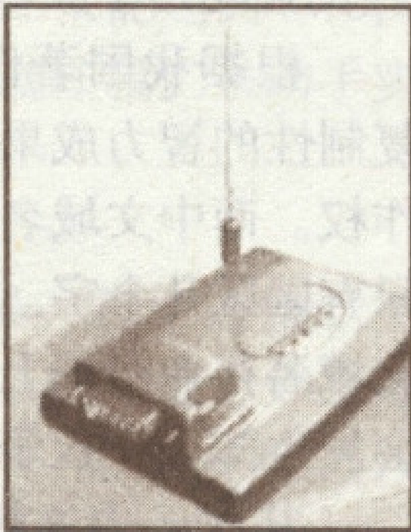
理、行政官员等，他们需要利用移动数据终端查询主机数据库，进行实时数据交换、访问及控制，实现新闻采访的文件传递、现场办公服务等等。

实现CDPD

无线上网是否具有相当大的诱惑力？是的话该如何实现呢？首先我们得有台笔记本或掌上电脑。其次呢，要有个没尾巴的“猫”。

无线“猫”有很多种，主要有外置的和内置的两种。

外置的由于使用不方便一般购买的人较少，目前主要产品是“视听达无线调制解调器”，市场价格在人民币2000元左右。



无线Modem

内置的多数主要都是PCMICA TypeⅡ接口，适合笔记本电脑。也有少许Compact Flash接口的，主要产品是Merlin的内置无线调制解调器，具体性能规格如下表：

品牌：	操作平台：	操作频率：	发射功率：	收发方式：	通讯协议：	传输速率：	传输介面：	价格：
MERLIN	Windows 9x/2000/NT/CE	AMPS频带	ERP0.6W	全双工（Full Duplex）	CDPD specifications version 1.1、支持UDP/TCP/SLIP	19.2K bits per second	PCMCIA type II Card一片	2500元

CDPD的设备真的是太少了，所以本文只介绍了性价比最高的两种。

设备买回来了，如何申请CDPD服务呢？下表是CDPD服务的具体收费情况。

无线数据（CDPD）业务资费标准（试行）		
项目：	费用：	备注：
1	入网测试费	400元/每端
2	费用计量	包月制 100元/月/端
3	代维费	10元/月 （用户自愿）

现在北京有两家公司加入CDPD论坛：北京掌上通网络技术有限公司，电话：82628750；北京金网飞华网络公司，电话：64107100。有疑问可以向上述公司咨询。

（上接56页）个图片的具体解释。如果是文字链接需要加注释，在<a>标记里加上：title="link information"，再保存退出，其中link information就是注释内容。

4.显示替代图片

如果要显示的图片体积太大，可以用一个体积较小的图片在原图片位置先作替代性的显示，使浏览者可以在先看到这些信息的同时，再等待原图片的下载。

具体方法：打开网页的HTML源文件，在<IMG>标记里加上：LOWSRC="standin.gif"，再保存退出，其中的standin.gif就是用来替换的图片。

5.用Wingdings字体作画

Wingdings字体可以让普通的ASCII码以一些简单预定图形的方式在浏览器里显示，如果我们用Wingdings字体来替代部分图片的话，必然将大大加快网页的下载速度，因为只要看看HTML源文件就会知道网页上的图形只是一小段代码而已。

不过需要注意的是，IE对于Wingdings字体的支持很好，而Netscape可能会出现一些显示上的问题。

附表：Wingdings字体、ASCII码和普通字体的对照表

ASCII码	普通字体	Wingdings	ASCII码	普通字体	Wingdings
33	!	✏	64	@	♊
34	“	✂	65	A	♋
35	#	✁	66	B	♌
36	$	👓	67	C	♍
37	%	🔔	68	D	♎
38	&	📖	69	E	♏
39	'	🕯	70	F	♐
40	(	☎	71	G	♑
41	)	✆	72	H	♒
42	*	🖂	73	I	♓
43	+	🖃	74	J	🙰
44	,	📪	75	K	🙵
45	-	📫	76	L	●
46	.	📬	77	M	❍
47	/	📭	78	N	■
48	0	📁	79	O	□
49	1	📂	80	P	🞐
50	2	📄	81	Q	❑
51	3	🗏	82	R	❒
52	4	🗐	83	S	⬧
53	5	🗄	84	T	⧫
54	6	⌛	85	U	◆
55	7	🖮	86	V	❖
56	8	🖰	87	W	⬥
57	9	🖲	88	X	⌧
58	:	🖳	89	Y	⍓
59	;	🖴	90	Z	⌘
60	<	🖫			
61	=	🖬			
62	>	✇			
63	?	✍			

对中文域名的一点议论

湖北 院子

北京市嘉安律师事务所电脑网络法律事务部的律师于国富，是专门从事网络法律的。他曾在接受一些记者采访时，说了如下的话：

"网络的发展速度太快了。这个虚拟空间里不断冒出新生事物，给人们带来新的兴奋甚至商机，当然，也会带来一些麻烦。正当人们为中文域名的出现而欢呼时，一些麻烦也在向我们走来。中文域名也许会成为人们在互联网上的一次危险之旅。"

费尽心思抢来的域名可能无效

早在去年年初，中国互联网络信息中心（CNNIC）就推出了它的中文域名试验系统，接着外来户NSI和I-DNS也都跟进了中文域名市场。于是，国内中文域名注册领域上演了一出网络时代的"三国演义"。3家在中文域名注册竞争上各不相让，争先恐后地推出了自己的中文域名预注册业务。网友也非常给面子，短短的时间内，3家都笼络到了一大批"用户"。

这种火爆场面引起了有关方面的注意，因为"域名主权，不容相让"，信息产业部在2000年11月9日正式发布通告，"未经批准，任何组织或个人不得从事中文域名注册管理、注册服务和管理。否则视为违规行为，将比照国家有关法规和规章予以查处。"由于该通告中将中文域名界定为包含有中文文字的域名，显然NSI和I-DNS推出的中文域名也在管理之列。

据悉，到目前为止，还没有一家NSI或I-DNS的代理商向信息产业部提出注册申请。鉴于在前几日我国域名主管机构信息产业部有关官员曾明确表示反对由国外公司来管理中文域名，所以这两个外来户的中文域名注册将很难获得信息产业部的批准。那么，在这两家机构注册的中文域名将有可能因为违规而被宣布无效。

新一轮的域名抢注在所难免

早在英文域名独霸天下的时代，域名的抢注与反抢注就已经闹得沸沸扬扬，给我们留下了太多的教训和遗憾。现在，中文域名的出现给了抢注者更多的选择。同时，防范自己的商标被别人抢注为域名变得更加困难。例如，长虹集团要想使自己免遭抢注之苦，只能抢先把一系列相关域名进行注册"长虹、长虹电器、长虹集团、长虹信息、长虹网、长虹公司"等。

对商标持有人尤其不利的是，CNNIC的《中文域名争议解决办法（试行）》中规定了争议的时效问题。即使你享有合法的商标权利，如果你的商标被他人抢注为域名已满两年的，域名争议解决机构将不再接受你的投诉。

与中文域名相关的知识产权争议

中文域名的推出，将会使互联网上的中华文化气氛更加浓厚。看着那些构思巧妙的中文词语，大家都会为自己是一个中国人而感到骄傲。但是，因此而发生的知识产权争议也会随之而来。

首先是中文域名之间的知识产权纠纷。

根据我国著作权法的规定，具有独创性和可复制性的智力成果就被视为作品，其作者就享有著作权。而中文域名当然也属于作品的范畴，即使它只有区区几个字。如果一个中文域名和另外一个中文域名存在语词上的相似性，甚至构成抄袭，势必会发生知识产权争议。

其次，中文域名可能和传统作品之间发生知识产权争议。中华文化源远流长，在民族文化宝库中有大量的经典文学作品。在中文域名抢注过程中肯定有不少都来源于文学作品中的词语。如果我去注册一个"神雕侠侣.COM"，就有可能侵犯金庸老先生的著作权。

中文域名与网站名称的关系

北京市工商局曾经发出通告，要求各网站将网站名称进行登记。现在，CNNIC又推出了中文域名注册服务。在《中文域名争议解决办法》之中只规定了当域名与他人商标发生冲突时的纠纷处理问题，而并没有谈到中文域名与网站中文名称发生冲突的解决方式。

那么，我可不可以注册一个"新浪.com"或者"搜狐.net"呢？法规好象并没有表示反对。如果放任恶意抢注他人网站名称的行为，互联网上必然会发生混乱，有关方面应该尽快出台相关解决办法，对此问题给予明确的解决。



Windows Me红外线联机DIY手册

广东　梁俊清

不费额外成本，通过自己动手，充分发挥机器潜能，那就是DIY精神的精粹了。我们在提高自己的专业知识和动手技能的同时，获得机器性能提高的回报，那也是只有DIYer才能体会到的喜悦。好，让我们再来体会一下这种喜悦吧。

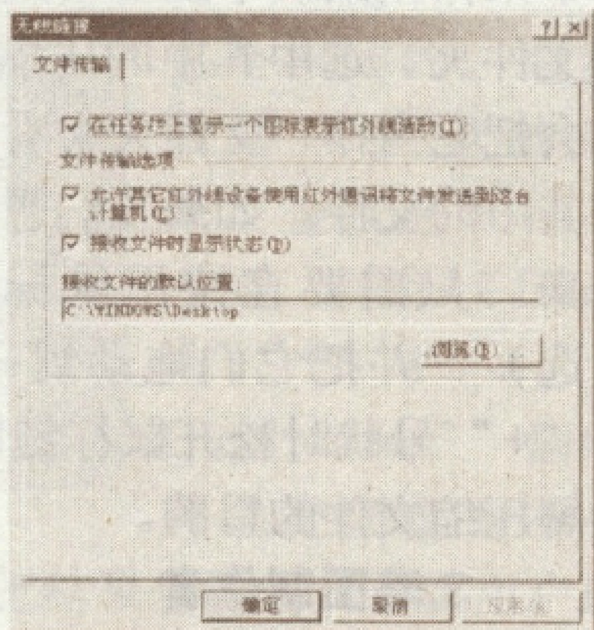
在当今的网络时代，你的机器是否还为联网而忧愁呢？直接用电缆传输速度太慢，网卡的设置又太复杂。那么，为什么不用红外线联机呢？一来可使操作简单，不用任何线缆；二来能达到4Mbps的高速度，何乐而不为呢？下面就让我们来动手实现这一愿望。

一、硬件篇

从电脑城购得红外线收发器，把它连接到主板7针的IR口上，它一般在USB口的附近，如果是笔记本用户，则可省略这一步。然后开机进入BIOS设置，在与COM口设置有关的设置项里（一般是INTEGRATED PERIPHERALS），把“Onboard IrDA Port”或相关选项设置成Enable。在有关红外线传输模式“UART Mode Select”中，如果选“HPSIR”，则只能通过标准的115.2Kbps速度传输数据，选“ASKIR”则可享受红外线的4Mbps最高速度。

二、软件篇

装好IR后，进入Windows Me系统，系统就会提示找到了新硬件，然后构造驱动程序信息库，安装驱动程序等。一切自动完成，不用你操心。安装成功后，右击“我的电脑”，选“属性”→“设备管理”，展开“红外线设备”，你会看到“红外线通讯设备”已经安装。双击“我的电脑”→“控制面板”，你会发现多出了一个“无线连接”的图标。双击它后，可以通过新增的“红外线”选项来修改它的状态（如图一）。再进入“网络”，你又会发现多安装了一个“红外线端口”和“快速红外线协议”。



图一

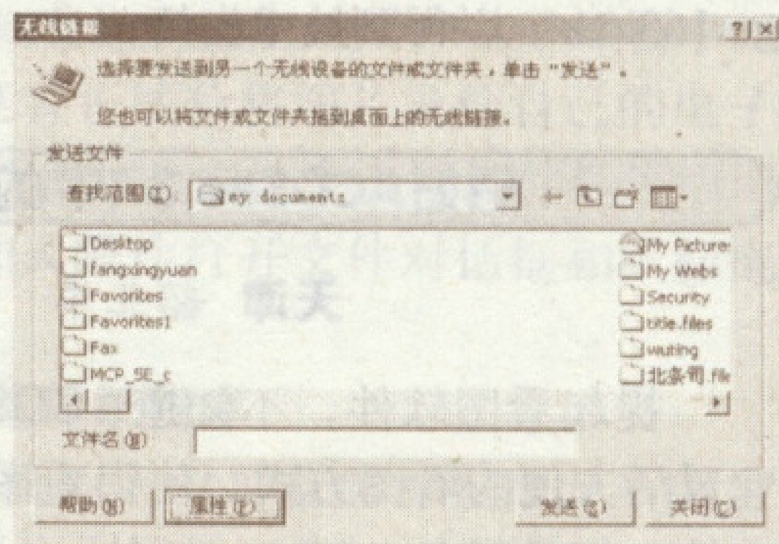
三、联机篇

1. 把两个红外线收发器尽量靠近一点，并且保证中间没有障碍物。

2. 在“控制面板”→“无线连接”→“文件传输”标签里，把三个选项的复选框点上，然后点“应用”，红外线接收器就可以工作了。

3. 留心观察红外线设备的变化。当系统提示已经连接后，会有特殊的声音提示。而且，在Windows Me任务栏里面有连接已经建立的图标。

4. 当连接建立后，系统会自动运行IRFTP程序，也就是无线链接（如图二），让你通过红外线传输文件。选定文件后，点“发送文件”按钮，就能享受高速的传输了。收到文件后，点“查看收到的文件”按钮，就可以对收到的文件进行操作。

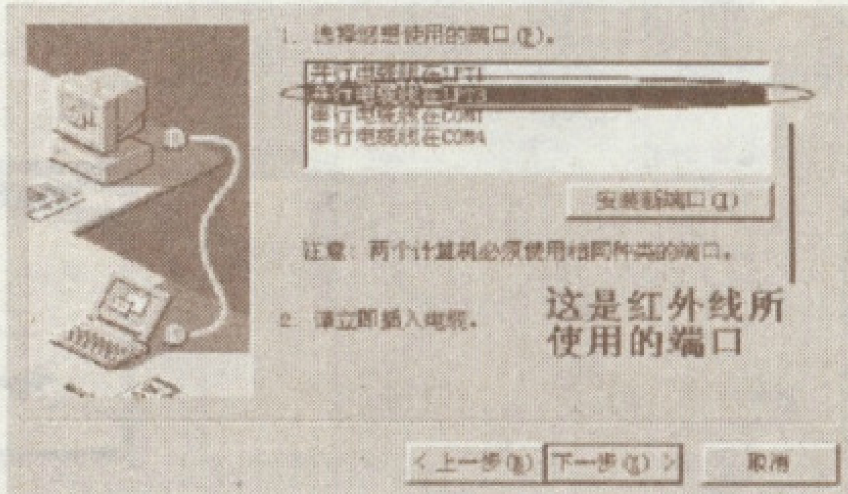


图二

四、进阶篇

上面的操作比较简单容易，但速度其实并不很快。如果你追求更快的连接方法，请继续往下看。

使用此方法之前，请确保你已经安装了“直接电缆连接”，还有设置好的文件共享目录或驱动器。然后选“开始”→“程序”→“附件”→“通讯”，运行“直接电缆连接”。其中一台作为主机，另外一台作为客户机，在系统提示选择要使用的端口时，单击红外线所在的端口，最好是LPT口，这样可以提高速度（如图三）。红外线端口的设置可以从“我的电脑”→“属性”→“设备管理”→“红外线设备”里面看到。其实，这个方法是用红外线代替了电缆作为



图三

通讯媒体，提高了传输速度，其它的操作就像真的用电缆连接一样。

五、注意篇

红外线传输毕竟是新技术，它还有不完善的地方，所以，下面的几点希望能在DIY失败时，给你带来帮助。

1. 红外线的理论有效传输距离是10米，实际距离以3米内为好。同时由于红外线发出的光波以扇形传播，两个收发器最好在30度的偏角内。

2. 如果你不能在有效区域内找到另外一个红外线设备，请把比较强的光源和热源挪开，因为这些对红外线都有干扰。

3. 如果你还是不能连接，或者发送文件经常掉漏，请把连接速度降低。

如果你还有什么问题，可到http://sidecity.go.163.com 以得到技术支持。

用好ACDSee 3.1中的插件

天津 韶亚军

提起看图软件，不知道ACDSee的恐怕很少。它灵活方便的看图方式，使得看图成为一件轻松的事情。但是提起ACDSee插件，知道的人恐怕就不多了。什么？ACDSee也有插件？不错，ACDSee现在支持插件，并且有了这些插件，可以让你的ACDSee变得更加强劲。笔者从它的老家http://www.acdsystems.com 上下载了ACDSee Trial Version 3.1 （SR-1）版本，在其中已经内置了许多插件。下面笔者就为大家来掀起ACDSee插件的盖头。

1.调整色阶

以往版本的ACDSee只是一个看图软件，现在的3.1 版本中内置了一个名为Adjust Levels的插件。我们只要先选中一图形文件，再单击“Plug-ins”\“Adjust Levels”命令即可打开此插件的设置窗口，利用此插件可以对一般图片文件进行处理。其间有许多参数可供控制，如 Whitepoint（白点）、Blackpoint（黑点）、Brightness（亮度）、Contrast（对比度）、Gamma（伽玛校正）等（见图1）。相信有了它，对于一般小小的图像处理也可以让Photoshop这个大户“休息”了。

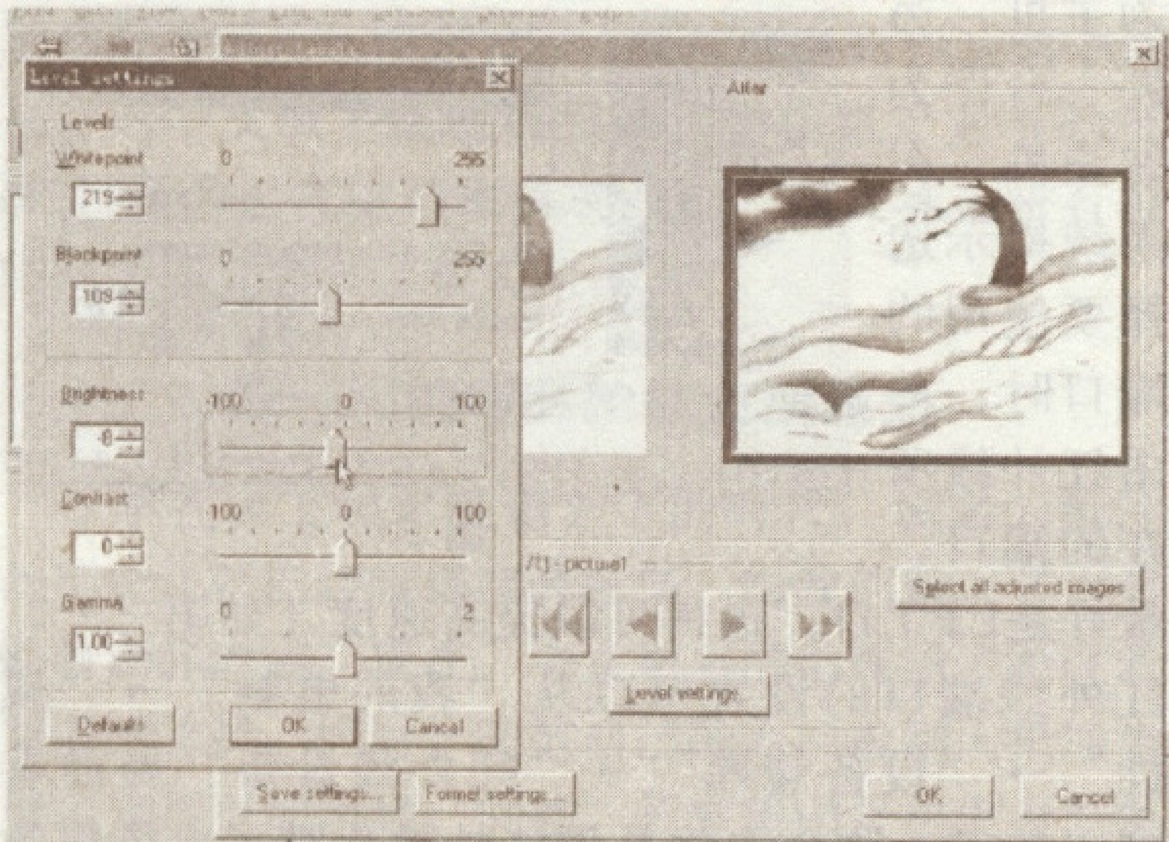


图 1

2.创建压缩文件

现在使用电脑不懂得WinZip、WinRAR等的人并不多，它们都是非常好用的压缩工具，大家平时都使用其来压缩和解压缩文件。但是，你知道吗，在ACDSee中也能够完成压缩和解压缩文件任务。我们先选中欲压缩的文件（可以多选，与资源管理器中选择方法完全一样），再单击“Plug-ins”\“Create an archive file”命令也可以打开此插件的设置窗口，如图2所示，可以设置文件名(Output File)、文件压缩方式(Archive Type，共有CAB Archive、GZIPPED TAR Archive、LZH Archive、TAR Archive、UUE Archive、ZIP Archive六种可选，恐怕连许多专业的压缩软件也望之兴叹）、密码保护（Password Protect Archive）、压缩模式设置（压缩级别——Compression Level、压缩方法——Compression Method）、相应选项（包括子文件夹——Include Subfolders、连同隐藏文件压缩——Include Hidden Files、压缩后删除文件——Delete Files After Archiving）等等，的确方便极了。另外，如果你压缩成了以上格式中的一种，以后进入相应文件夹，选中其中的压缩文件，双击它，ACDSee会把它当作一文件夹来看待，这时我们就可以查看其中的文件。如果我们想把里面的一文件解压缩出来，只需要直接用鼠标选中这些文件（可以多选），并把它们拖动到一文件夹下，当光标变为“+”号状时松开鼠标键即可，从而可以达到快速解压缩文件的目的。

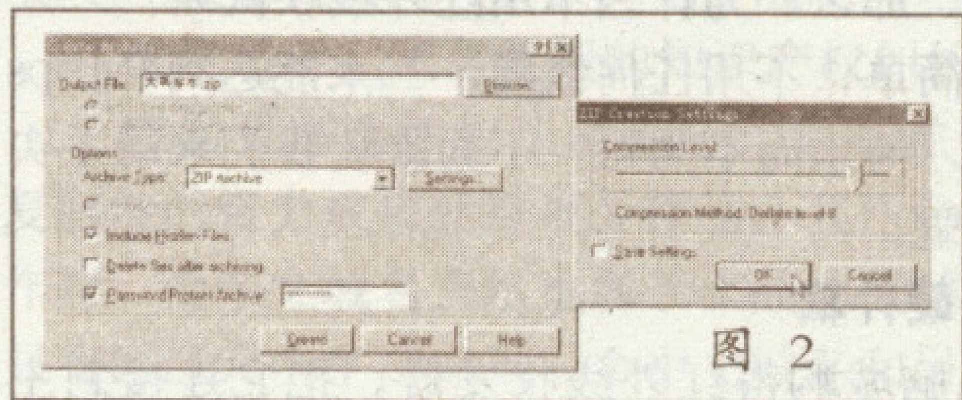
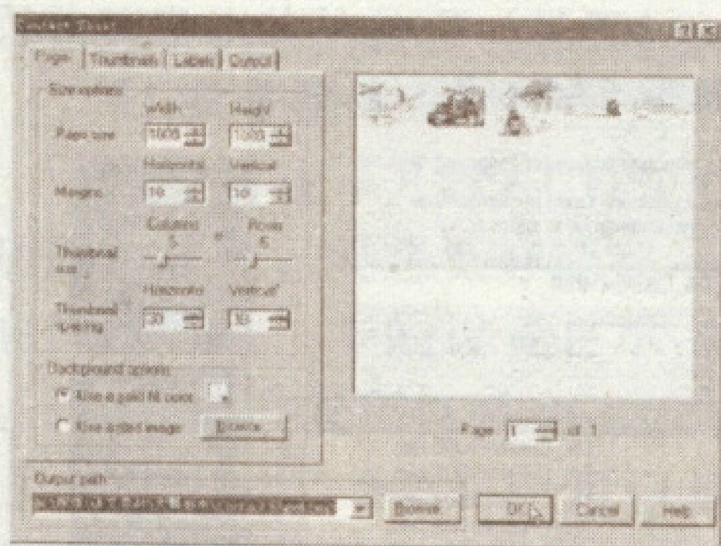


图 2

3.略图制作者

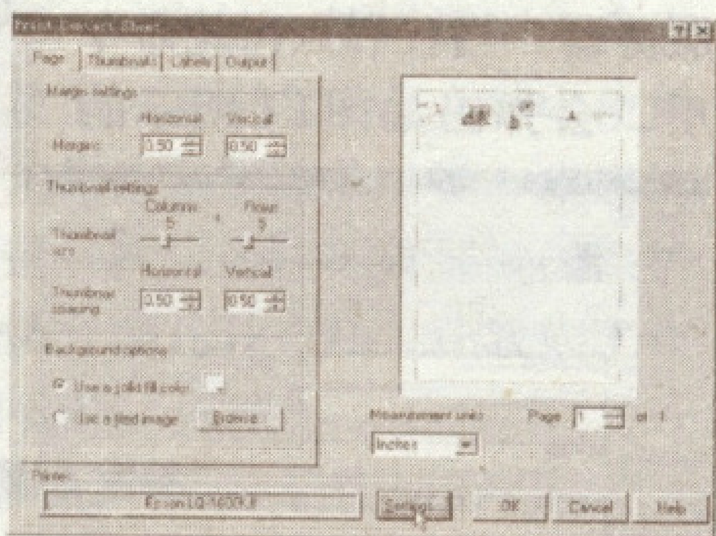
不知大家有没有用过Photoshop中的联系表功能（单击“文件”→“自动”→“联系表”命


图 3

令），它可以把一文件夹下的所有图片制作成一个缩略图文件，即将许多图片缩印在一个图片上。在ACDSee 3.0中的“File”菜单下有一个“Print”命令，利用它也可以把无数个图片缩印在一张纸上，但此时只能选择“打印”，即只能打印出来；而使用“Plug-ins”→“Create a Contact Sheet”插件可以避此弊病。如图3所示，其间也有许多参数可供选择，如页面大小（Page Size）、列（Columns）、行（Rows）等等。只要您的E文行，那制作出来的效果绝对要比Photoshop中的好。

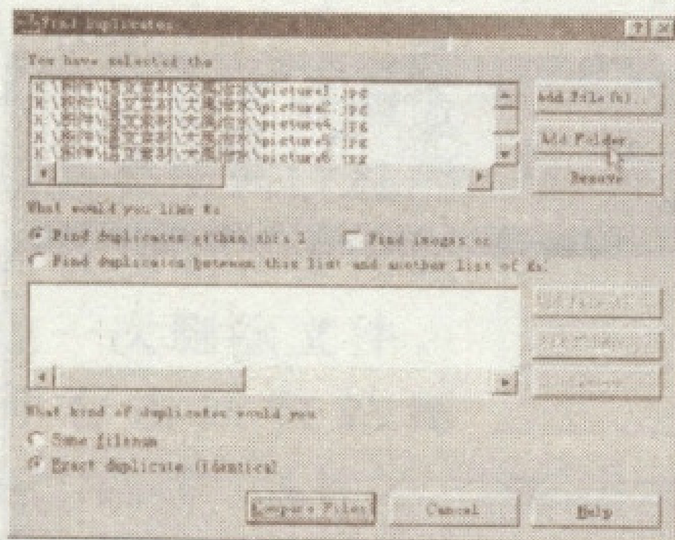
4.生成并打印缩略图

此插件的启动方式为单击“Plug-ins”→“Create and Print a Contact Sheet”，它与ACDSee 3.0中的“File”菜单下的“Print”命令几乎等价。它除了可以生成缩略图外，还可以把它打印出来。如图4所示，此插件的参数与生成缩略图插件几乎完全相同，只要单击打印机Settings钮即可对打印机进行设置，然后单击OK钮，接通打印机电源即可打印。


图 4

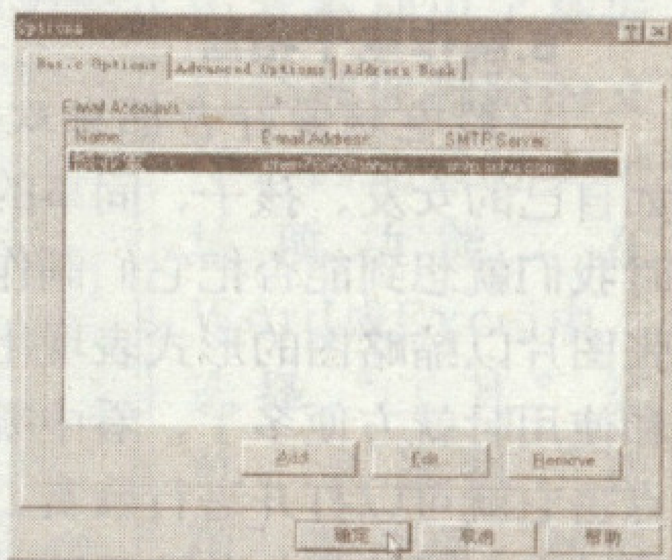
5.相同文件查找器

众所周知，多媒体程序的优劣在很大程度上取决于素材的好坏。因此，在我们的计算机硬盘上一般都存放有大量的素材资源，而这些文件时间一长，难免有一些是完全相同的，它们散落在硬盘的各处，查找起来很不方便。利用ACDSee的“Find Duplicates”插件可以把硬盘上所有的相同文件找出来，并把结果告诉用户，供用户进行整理。单击“Plug-ins”→“Find Duplicates”命令，打开如图5所示的对话框，我们可以选择加入文件，也可以选择加入文件夹，再对一些选项进行设置，最后单击“Compare”钮，即可让ACDSee把这些占据硬盘空间的相同文件从硬盘的角落里揪出来。


图 5

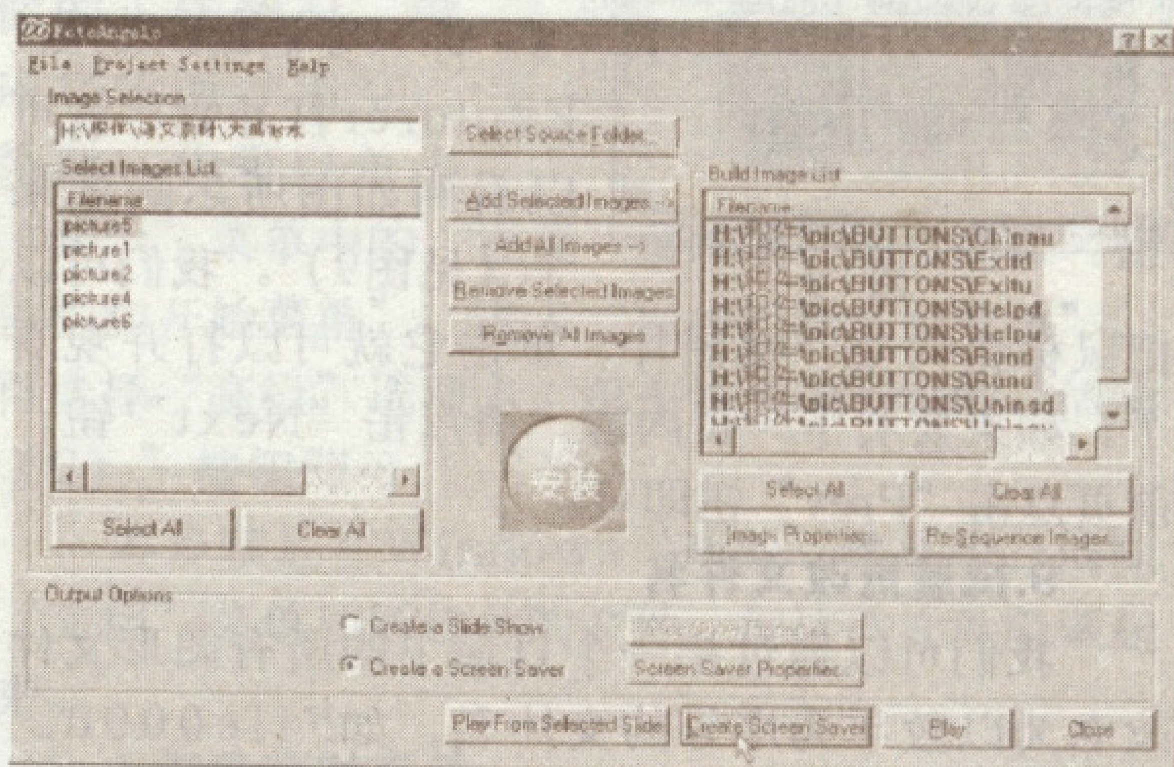
6.即刻发送图片文件

Internet正逐渐为普通百姓所接受，而使用电子邮件与他人进行信息、情感交流，更是成为现代人的时尚，电子邮件已经成为因特网上一种非常重要的服务。在ACDSee中内置了一个“Send Images by E-mail”的插件，利用它可以将选中的图片文件即刻发送到指定的用户电子邮箱中。如图6所示，是笔者正试验将图片发给自己的电子邮箱中，然后进行查收。它比在电子邮件程序中用标准Windows加入附件打开文件对话框和鼠标拖放还要方便。


图 6

7.制作屏幕保护程序

用过计算机的人对屏幕保护程序并不陌生，在Windows系统中，我们常可看到它们。当我们在一时间段内没有任何操作，计算机就会运行它来达到保护屏幕的作用。当你在机器里存放了许多自己喜欢的图片，如果能够将它们制作成一个漂亮的屏幕保护程序，在我们工作闲暇之余欣赏，一定会给我们带来无限惬意。只要巧妙地利用ACDSee中的“FotoAngelo PlugIn”插件，即可圆此美梦。


图 7

先在ACDSee中选中一些图形文件，单击“Plug-ins”→“FotoAngelo PlugIn”，即可打开该插件的设置对话框，如图7所示。我们可以选择加入文件，也可以选择文件夹，最后选择生成屏

幕保护程序（Create a Screen Saver），ACDSee会弹出标准的Windows保存对话框，并会将当前设置结果保存为标准扩展名为SCR的Windows屏幕保护程序。当然了，你也可以选择生成幻灯片播放（Create a Slide Show），并可在其生成之前单击“Play”钮进行预览。

8.制作电子相册

一般电脑爱好者都喜欢把自己喜爱的图片，如自己的女友、孩子、同事的照片放在硬盘上。这时我们就想到能否把它们制作成一个电子相册，每张图片以缩略图的形式表现出来，这样我们在管理和使用时就方便多了，看中哪个图，只要用鼠标去点击它就可以打开进行欣赏，这不是非常美妙的事吗？在ACDSee中也已经预置了这个插件，请跟我来：

（1）选中要进行缩印的图片文件（可以多选）；

（2）选择“Plug-ins”菜单下的“HTML Album Generator”命令，此时会打开如图所示的对话框（见图8）。我们只要在里面进行相应的设置（比较简单一看就会，不多说了）并点下“OK”钮，ACDSee就会把选中的文件自动生成一个HTML格式的文件。你只要启动Internet Explorer打开它，就可以看到如图所示的效果了（见图9）。我们可以把鼠标指向某一幅图片，单击它就可以打开观看了。如果要看下一页内容，请点击“Next”钮，前页点击“Prev”钮即可。

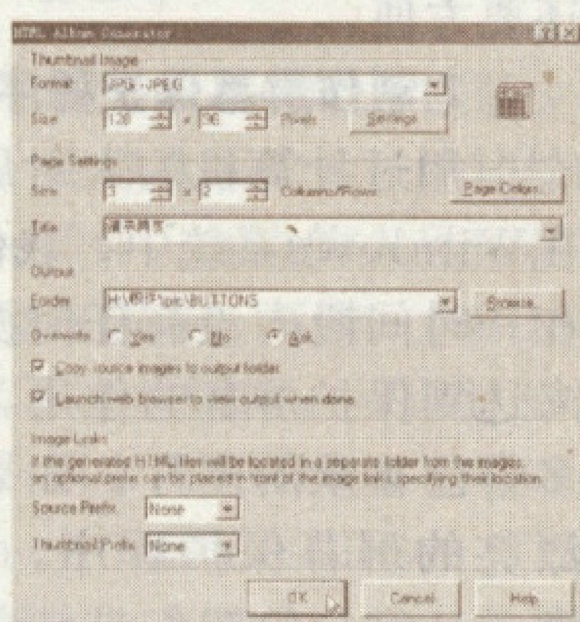


图 8



图 9

9.批量更改文件名

我们可以通过把一个目录下的所有图形文件改名为以数字为序号的文件名，如File0000、File0001、file0002……，这种形式的文件可以在Authorware中引入规则文件名以形成一个动画，也可用于3D Studio Max三维动画制作软件中。我们可以将这些文件改名为这些规则的文件名作为贴图文件来使用。先选择一文件夹下的多个文件（可以选择非图片文件），再单击“Plug-ins”菜单下的“Lightbox”命令并点击“OK”钮，会打开如图10所示的窗口。在此可以设置文件名的前辍，单击“OK”钮即可立刻改名。

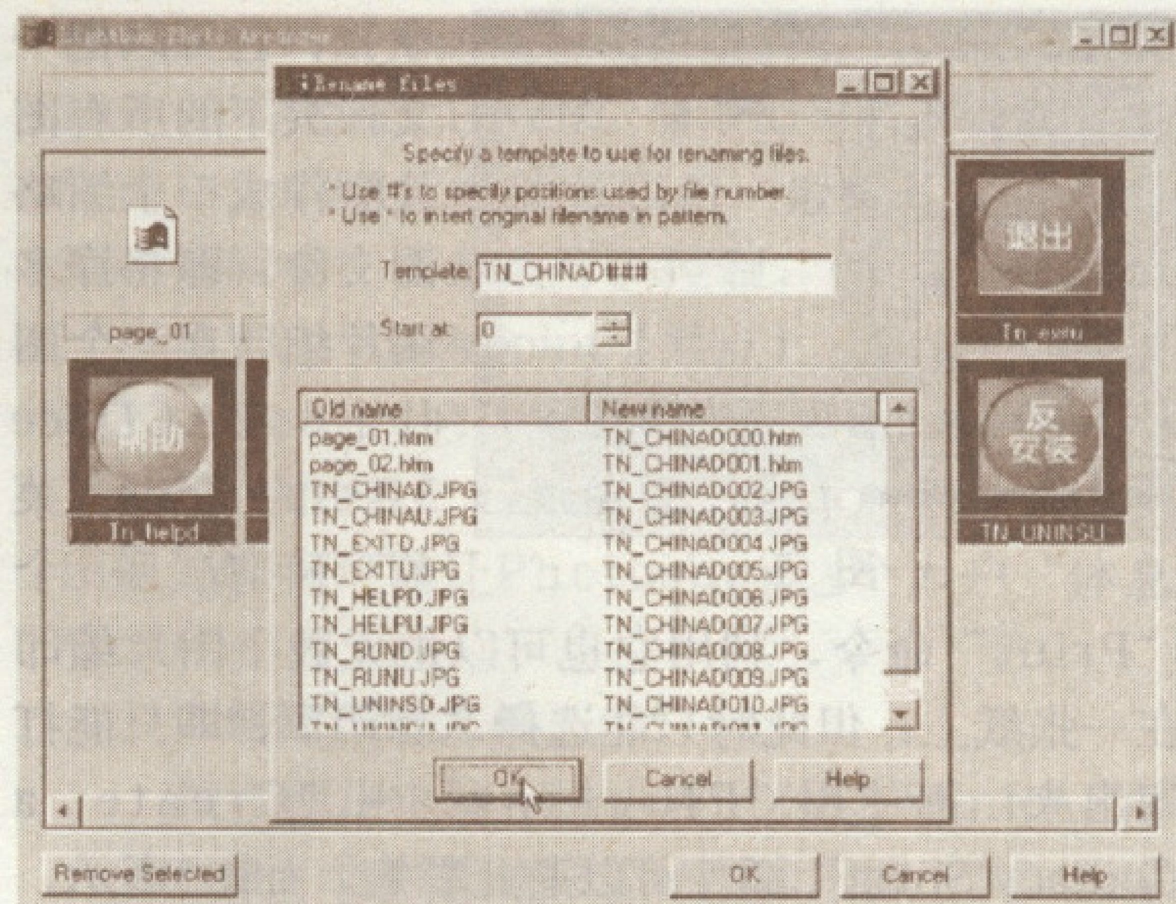


图10

10.发送图像

利用“Plug-ins”菜单下的“SendPix”插件可以将指定的图像上传至一服务器。当我们点击此命令后，会弹出如图11所示的窗口，表明正在与服务器相连接。之后，会弹出如图12所示的窗口，在此可以填入发信人和收信人的电子邮箱地址、邮件主题和邮件信息，而后你会得到一成功消息（见图13）。过一会儿，利用电子邮件程序就可

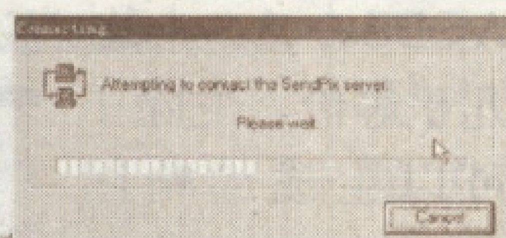


图11

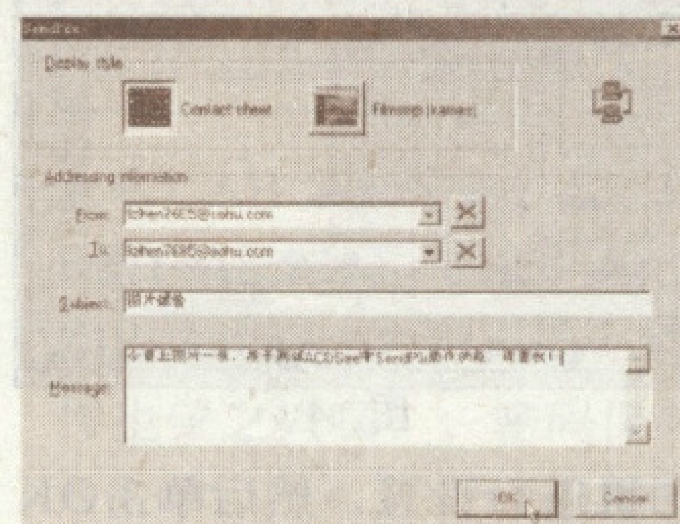


图12

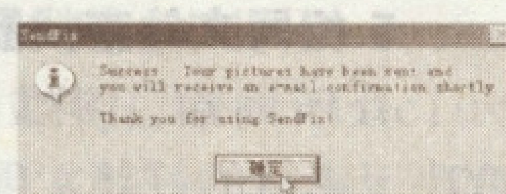


图13

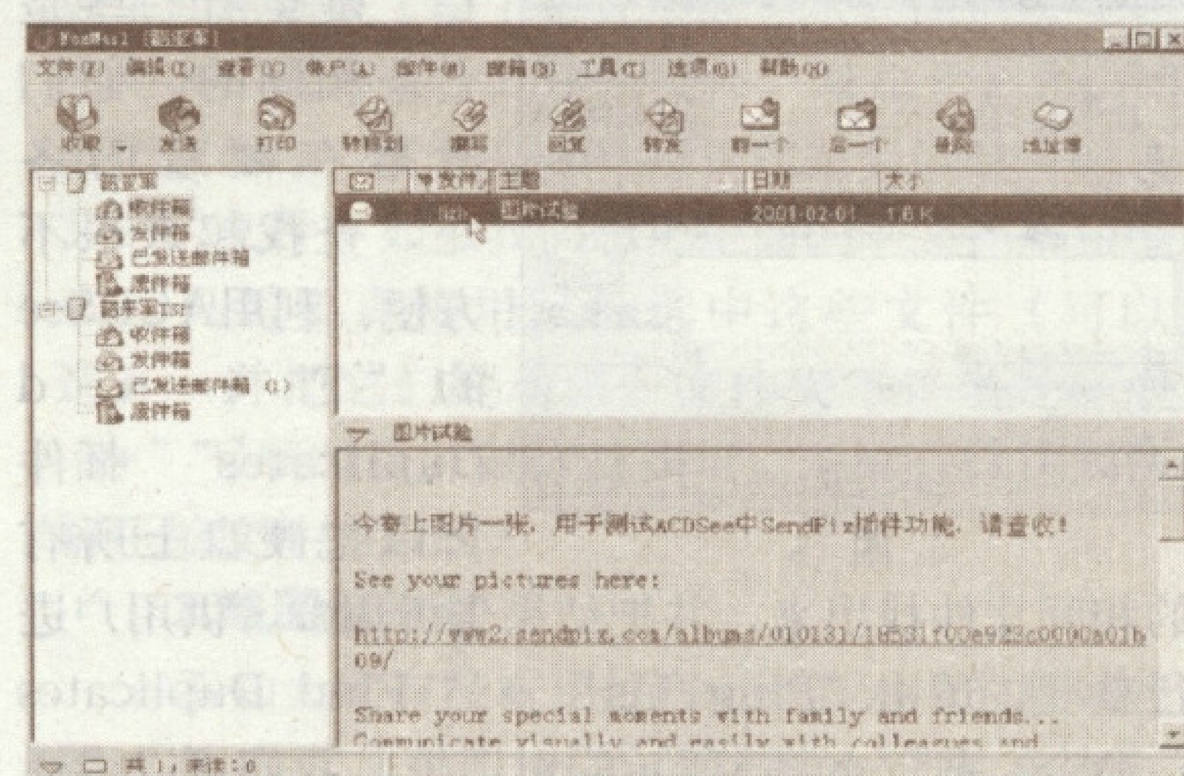


图14

以收到发出的信件了（见图14）。

11.关于插件设置

以上讲述了几款ACDSee 3.1中常见的插件功能。其实，要想更好地利用这些插件，还需对它们进行进一步的设置。单击“Plug-ins”→“Settings”就可打开ACDSee中的插件设置窗口了。在ACDSee中可以通过插件的设置让ACDSee支持最多的格式，包括图像和声音等多媒体文件，如AVI、MPG、CUR、ICO等文件，让其读取40种多媒体格式的文件，从而成为更好的多媒体资源管理器。具体的就请各位自己去做吧！

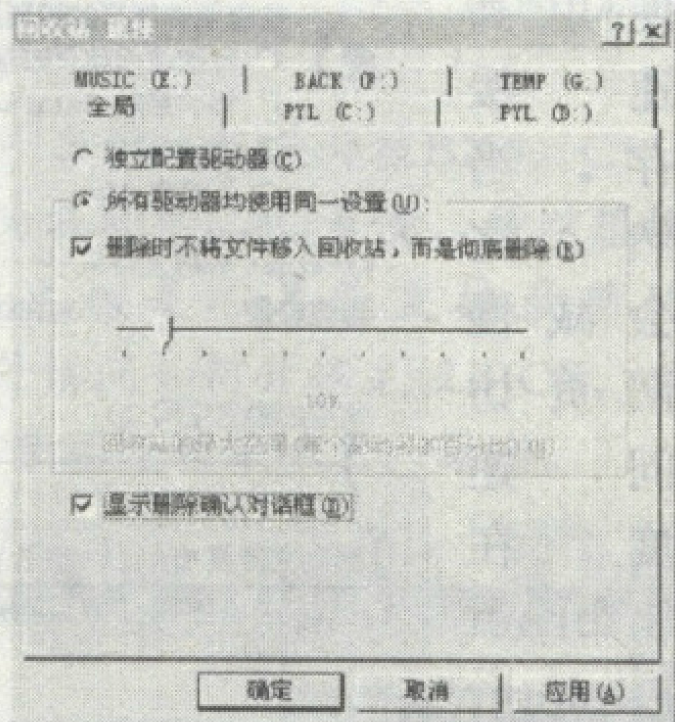
Windows保密技巧8则

天津 彭艺骞

我们的“爱机”会向外透露我们所进行的工作。那些窥探者在我们的计算机中查找一阵后，就会发现大量各种信息：已经被你删除的收到和发出的邮件，访问过的Internet网站，搜索规则及我们在网页表单中输入的数据，甚至我们在文档中使用的词汇，包括我们后来修改和删除的单词。幸运的是，如果我们大家知道一些保密技巧，那就能保护自己不受侵扰。下面就介绍几种方法，让我们工作在一个更加安全的环境中。

1.彻底地一次删除文件

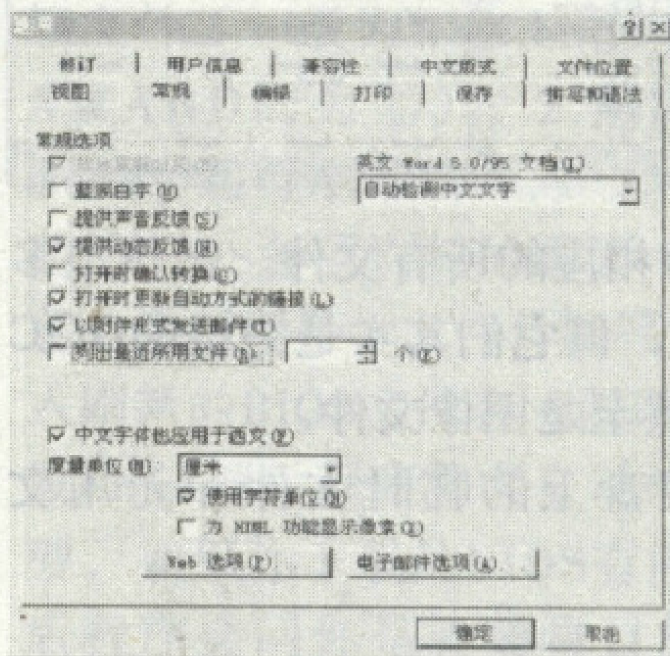
首先，应从系统中清除那些你认为已肯定不用的文件，这里我们指的是你丢弃到回收站中的所有垃圾文件。当然，我们还可以在任何想起的时候把回收站清空（双击回收站图标，然后选择“文件”菜单，再选择“清空回收站（B）”命令），但更好的方法是关闭回收站的回收功能。要彻底地一次删除文件，可右击回收站图标，选择“属性”，然后进入“全局”选项卡，选择“所有驱动器均使用同一设置（U）：”，并在“删除时不将文件移入回收站，而是彻底删除（R）”复选框打上选中标记。



本步骤是不让已经被删除的文件继续潜藏在回收站中。

2.不留下已删除文件的蛛丝马迹

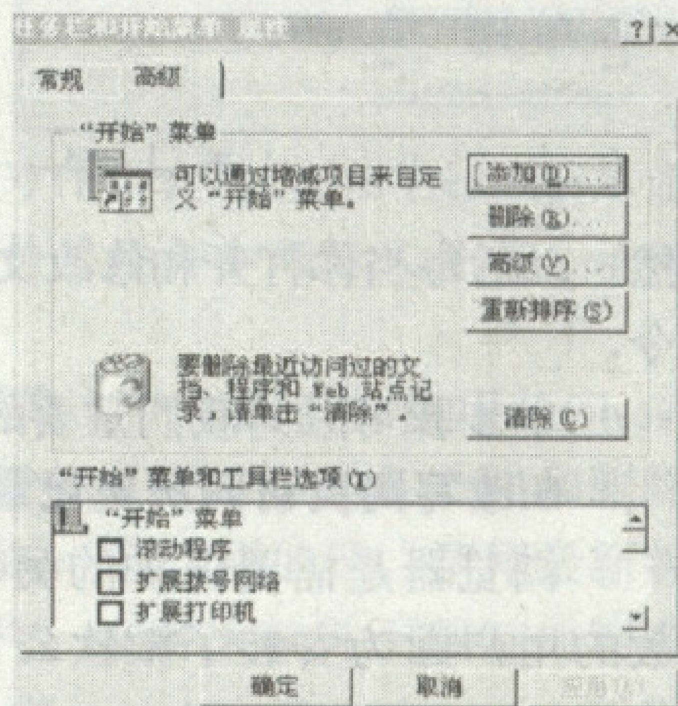
即使窥探者无法直接浏览文档内容，他们也能通过在Microsoft Word或Excel的“文件”菜单中查看你最近使用过哪些文件来了解你的工作情况。这个临时列表中甚至列出了最近已经被你删除的文件，因此最好关闭该项功能。在Word或Excel中，选择“工具”菜单，再选择“选项”菜单项，然后进入“常规”选项卡，在“常规选项”中取消“列出最近所用文件（R）”前面的复选框的选中标记。



本步骤是消除最近被删除的文件留下的踪迹，为此，在Word、Excel和其它常用应用程序中清除“文件”菜单中的文件清单。

3.隐藏文档内容

应隐藏我们目前正在使用着的文档的踪迹。打开“开始”菜单，选择“文档”菜单项，其清单列出了你最近使用过的约15个文件。这使得别人能够非常轻松地浏览你的工作文件或个人文件，甚至无需搜索你的硬盘。要隐藏你的工作情况，就应将该清单清空。为此，你可以单击“开始”菜单中的“设置”菜单项，然后选择“任务栏和开始菜单”，进入“任务栏和开始菜单”，再选择“高级”选项卡，单击该选项卡中的“清除（C）”按钮即可。

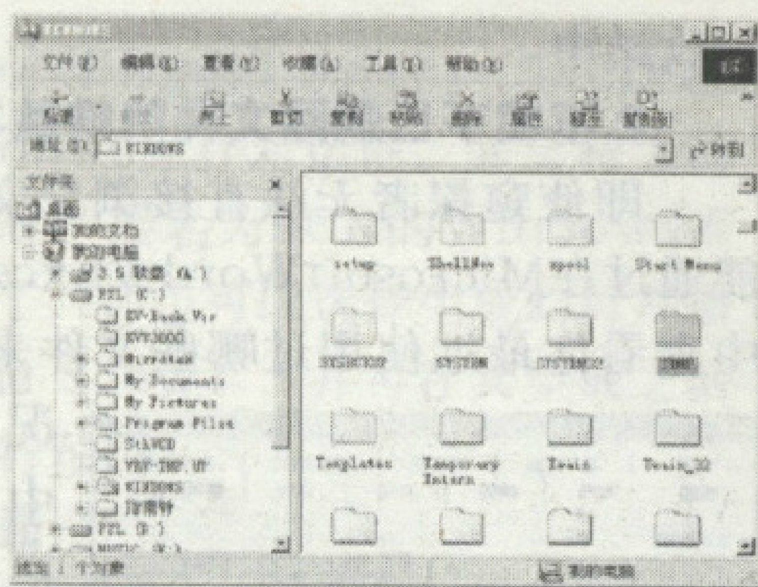


本步骤是在Windows“开始”菜单中，清除“文档”菜单项所包含的文件，把这些文件隐藏起来。

4.清除临时文件

Microsoft Word和其它应用程序通常会临时保存你的工作结果，以防止意外情况造成损失。即使你自己没有保存正在处理的文件，许多程序也会保存已被你删除、移动和复制的文本。应定期删除

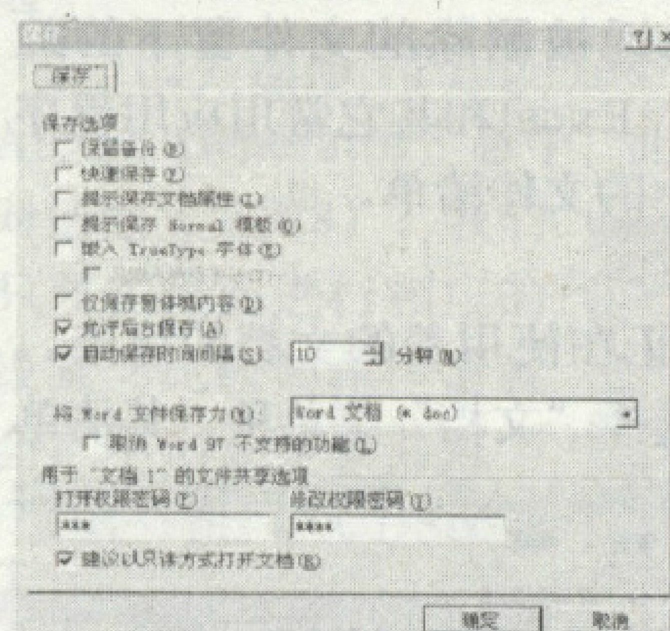
各种应用程序在\WINDOWS\TEMP文件夹中存储的临时文件，以清除上述这些零散的文本。还应删除其子目录（如\FAX和\WORDXX目录）中相应的所有文件。虽然很多文件的扩展名为TMP，但它们其实是完整的DOC文件、HTML文件，甚至是图像文件。



本步骤是清除硬盘上的临时文件和无用文件。

5.保护重要文件

对重要文件进行口令保护，这在Word和Excel中很容易实现。依次选择“文件”、“另存为”，然后选择“工具”中的“常规选项”，在“打开权限密码”和“修改权限密码”中输入口令，最好不要使用真正的单词和日期作为口令，可以混合使用字母、数字和标点符号，这样口令就很难破译。当然，以后每当你打开和修改文档时，都必须输入口令。



本步骤可以为我们重要的文件加上一把锁。

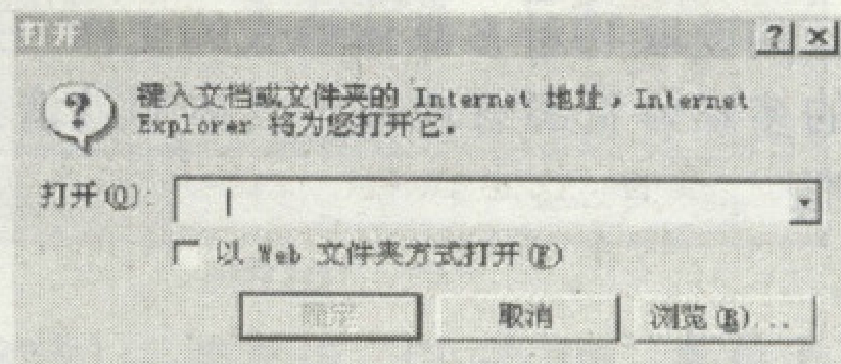
6.改写网页访问历史记录

浏览器是需要保护的另一个部分。现在大多数的用户因为安装了微软公司的视窗系统，所以使用Internet Explorer作为上网所使用的浏览器。Internet Explorer会把访问过的所有对象都会列成清单，其中包括浏览过的网页、进行过的查询以及曾输入的数据。Internet Explorer把网页访问历史保存在按周划分或按网址划分的文件夹中。我们可以单个地删除各个“地址（URL）”，但最快的方法是删除整个文件夹。要清除全部历史记录，可在“工具”菜单中选择“Internet选项”，然后选择“常规”选项卡，并单击“清除历史记录”按钮。

本步骤是清除浏览器的历史记录。

7.输入网址但不被记录

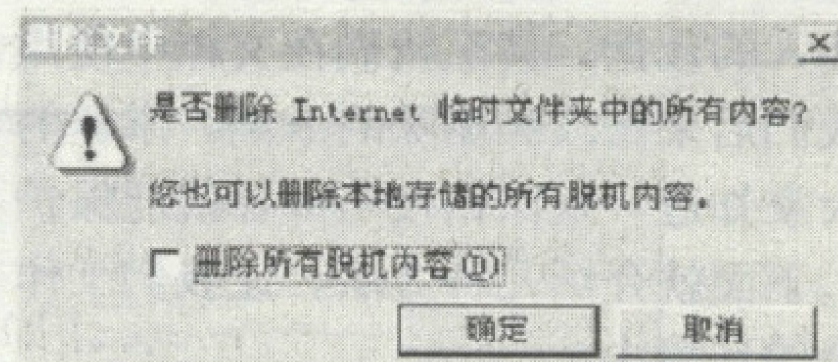
Internet Explorer记录你在浏览器中输入的每个网址，你不妨验证一下：在工具栏下边的地址窗口中输入一个URL地址，浏览器将把该地址记录在下拉菜单中，直到有其它项目取代了它。你可以通过下面的方法访问网站，而所使用的网址将不被记录：在浏览器中可以按下Ctrl－O键，然后在对话框中输入URL地址即可。

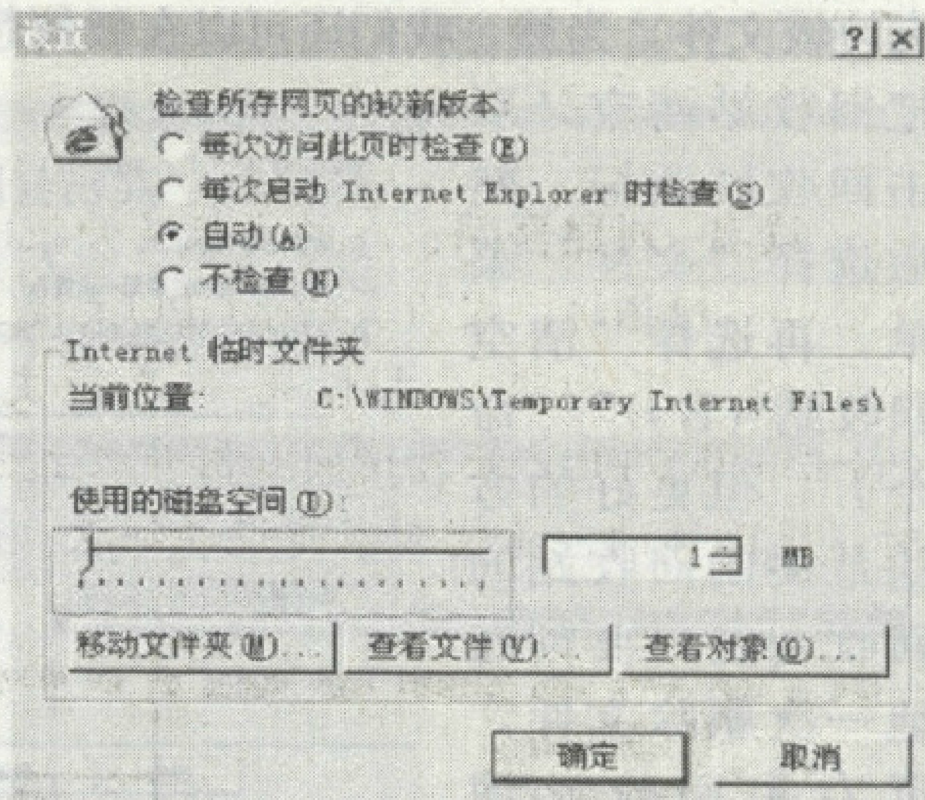


本步骤可以使访问过的网址不被记录。

8.清除高速缓存中的信息

Internet Explorer在硬盘中缓存你最近访问过的网页。当你再次访问这些网页时，高速缓存信息能够加快网页的访问速度，但这也向窥探者揭开了你的秘密。要清除高速缓存中的信息，在Internet Explorer中，应在“工具”菜单中选择“Internet选项”，然后进入“常规”选项卡，单击“删除文件”按钮。你还可以对浏览器进行设置，使它根本不使用高速缓存。当然，这会减慢网页访问速度。在Internet Explorer中，依次选择“工具”、“Internet选项”、“常规”，单击“Internet临时文件”右边的“设置”按钮，然后把“使用的磁盘空间”下面的滑块移动到最左端。





本步骤可以清除浏览器高速缓存中的信息。



客座专家　龚胜
客座专家　苏旅

读者　我是我问：小弟最近在使用一些“老”软件，多半是IMG格式的，请问如何使用它啊？谢谢。

答：IMG是一种镜像文件，多用于软盘复制中，和Ghost软件原理差不多。该类文件主要大量存在于95、96年的杂牌游戏合集光盘中，我当年为了玩游戏不得不学会了对付它。要想用上IMG文件内的东西必须对其进行解压，常见的IMG解压软件有IMG、HDCOPY、UNDISK、UNHDC等。下面我来介绍一下HDCOPY和UNDISK的使用方法。使用HDCOPY时，先要进入IMG所在目录，然后进入HDCOPY中，选G，并键入IMG文件名，回车后即可发现IMG文件已经被读取到内存中。此时插入一张空白软盘（注意格式是否配套），然后再选W，即将内存中的文件覆盖到软盘上，等待一会儿即可。UNDISK的用法是：UNDISK <IMG文件名><目标目录>，如UNDISK sample.img c:\temp，该软件支持通配符操作，同时还支持许多压缩镜像格式软件的解压。

湖南　苏旅

读者　刘昆吾问：我的主板是升技BX6，CPU是Celeron266的，因为我的老CPU太慢，所以想换个新的，不知道该主板是不是能支持最新的Celeron Ⅱ CPU。此外请问如何升级主板BIOS，我听说很恐怖的，希望专家能说详细点。谢谢。

WEN TI JIE DA 问题解答

答：你的升技BX6主板是个很老的型号了，它是1998年非常流行的一款高性能BX主板，但是估计由于技术限制，不能支持低电压CPU，也就不能升级到Celeron Ⅱ了。升级大多数主板BIOS的步骤是：1.首先从主板厂商网站等正规渠道获得BIOS升级文件（一般为XXX.bin和相关刷新程序，这里以AWARD的为主）；2.然后开机进入Safe DOS mode，运行Awdflash.exe这个程序，将会出现一个显示BIOS各项资料的画面（BIOS资料包括专用信息、主板型号、文件日期等），接着再输入需要载入刷新的BIOS文件名（假设是ABC.bin），接下来按Enter键后程序将会自动检测BIOS升级文件的类型，如果你下载的BIOS有问题则会提出警告。然后程序会问你是否要将目前的BIOS文件内容备份，在确定后程序将会再次询问是否确定要把升级BIOS程序写入BIOS块，此时选YES就开始了刷新过程（此间切勿任意关机并防止断电等意外中断行为）。大概过20秒后，程序会提示升级完成，此时可重新开机。一般情况下机器将会正常启动，但如果你的运气不好的话，那么机器将永久是一片漆黑，结果将是主板BIOS芯片损坏，主板基本瘫痪（此时就需要热插拔或送修等行动了）。希望你小心操作。

湖南　苏旅

读者　小鸦问：为什么我的Ghost Explorer不能在我做的Gho镜像文件里添加和删除文件啊，请问要怎么办才好？

答：你的Gho镜像文件在制作时使用的Ghost版本太低（低于5.0版），所以不具备添加和删除功能。想要Ghost Explorer起作用的话，请用最新版的Ghost制作镜像文件，在各大软件下载基地均有下载。

湖南　苏旅

读者　Hacker2问：本人的系统是Windows 2000 是Server，可是很多在Win98下很好用的杀毒软件都装不进去，请问这是为什么，要怎么办？

答：由于Windows 2000 Server的工作特性和Windows 98不同，对于使用VxD技术的杀毒软件会出现冲突现象，所以一般在Windows 98下能用的杀毒软件到了Windows 2000 Server中都会出问题。对策是

安装最新版的支持NT、2000系列的杀毒软件，如KILL2000，Norton AntiVirus 7.03 for NT/2000等，目前市面上新出的杀毒软件声称支持Windows 2000 Server的一般都可以试试。

湖南　苏旅

读者 Darcula问：俺的CD-RW最近总是罢工，刻盘时3张坏掉2张，而且对于10块钱的柯达金盘也不好认，请问这是为什么？怎么办？

答：对于这个问题：首先你可以查看一下你的系统情况，Windows 98是不是运转正常，有没有病毒，CPU有没有超频，换换一些其它的刻录软件如ACD、NERO等等，并保证刻录软件和刻录机的BIOS都是最新版。此外，在刻盘时不要打开过多的在线程序，对于系统磁盘最好用Scandisk、NDD等进行整理。当然，用质量好的盘也是保证刻录安全的因素之一。最后还要看看你的机箱电源是不是有问题？刻录前可以适当降低刻录CD的速度，看看是否还出问题，如果在保修保换期内的话，建议去调换！

湖南　苏旅

网友 淼淼 问：我刚买了一条KingMax PC133的内存条，但是我听说有好多都是用KingMax PC100改造的假货，请问如何识别？

答：办法有3个：1.使用专门的测试软件。如SiSoft Sandra 2001自带一个内存测试软件SPDINFO，可以准确地测出内存的运行速度和编号，这是最好的办法。2.超频测试：KingMax的性能不错，PC133在133MHz外频下使用十分稳定，而PC100到了133MHz后就不稳定了。至于PC150在150MHz外频下使用也是十分稳定的。3.查看内存编号。KingMax内存上有3种编号：标签编号、芯片编号和电路板编号。其中标签编号：对PC133的KingMax一般是以MPG开头，结尾可能是1，而PC150的结尾为3，PC100的内存是以MPC开头，结尾可能是0；芯片编号：PC133的芯片编号一般是KSV884T4A1A-07，PC100的芯片编号一般是KSV884T4A0-08，有部分是KSV884T4A0-07；电路板编号：PC133一般是以9951或9950开头。3种办法综合运用，能最大可能地保证鉴别出你的内存类型。

湖南　苏旅

读者 MAPVS问：我想买台能进行3D处理的笔记本电脑，但是看了现在好多笔记本电脑，3D性能都不怎么好，请教专家一下，有没有和Geforce相类似的笔记本3D显示卡（适配器）？哪款笔记本有？谢谢。

答：首先要指出的是，笔记本并不适合做3D处理工作，除了受以往最大的瓶颈显示适配器的限制外，由于笔记本CPU、内存、硬盘的速度相对较慢，再加上大功率运行时耗电多等因素，所以笔者并不建议你利用笔记本进行3D处理，而且专门支持OpenGL等专业制图特性的3D笔记本显示卡目前还没有。不过这里还是介绍两款新的显示芯片，一款是nVIDIA已经发布的GeForce2 Go，它以GeForce2 MX为基准研制，芯片核心频率为143MHz，可以使用32位到128位显存总线。它的性能虽然肯定不如GeForce256和GeForce2 MX，但也有每秒800万个三角形的处理能力。同时它还采用了3D图形转换与光影（T&L）技术，支持8M、16M或32M的SDRAM或DDR，具备多种优良的3D图形处理能力及非常优良的视频HDTV或MPEG2处理能力等等。还有一款是ATI发布的Radeon Mobility显示芯片，它是Radeon（镭）系列的笔记本版本。Radeon Mobility芯片配备16MB DDR显存，但也可以扩充到最大64MB。Radeon Mobility芯片拥有关键帧插补（key frame interpolation）和画点遮蔽器（pixel shader）等新技术，而且它的内核速度比较奇特，可以根据笔记本电池剩余容量的多少进行手动或自动调节，范围从66MHz到200MHz，有点类似于Mobile CPU的自动降速功能。另外使用者还可以完全关闭Radeon Mobility芯片的3D功能，以节约用电量。完全关闭3D功能后，芯片的耗电量预计可以降低到0.5W。这无疑比GeForce2 Go 2.5W的耗电量更有吸引力。当然，其它的诸如S3的Savage IX等也是很强大的……这里要提到的是，目前已确定采用GeForce2 Go显示芯片的笔记本电脑是东芝的一款新品。

湖南　苏旅

读者 UPS问：最近装机，老板推荐一种YAMAHA 734的声卡，说如何如何好，但是我好像听说只有724和744啊，请问怎么回事？是不是假货？

答：奸商卖假冒的雅马哈声卡已经不是个别的情况了，YMF734声卡就是其中一种！YAMAHA的声卡性能不错，价格也很低，在市场上一直深受欢迎，所以出现假冒也是很自然的事情。

YAHAMA公司并没有推出过所谓的734声卡，这类东西全部是其它声音芯片Remark过来的，如更为便宜的ALS4000、ALS300、FM801等。用户在使用时，只要用Hwinfo、SiSoft Sandra等测一下就可以轻松地识别出来。至于YAMAHA的真品，目前除了724和744外，还有754（分754-V和754-R两个版本）等。

四川 龚胜

读者 Sammy问：最近下载了SiSoft Sandra 2001测试软件，但不知道其与2000版本的区别？可否简单介绍？

答：2001版所具有的新功能有：支持Windows 2000和NT4；有测试你系统是否稳定的“向导”功能；支持Pentium 4处理器和新SSE2性能测试；支持AMD DDR主板平台；支持VIA的最新686B南桥芯片；支持ALi的最新南桥芯片；自动侦测晶振频率、AGP和PCI频率。当然，该软件还修正了一些BUG。

四川 龚胜

读者 肖娆问：我希望玩一些较老的DOS游戏，但我玩许多DOS游戏都提示说：你的常规内存不足，不能执行本游戏。我该怎么办？

答：在DOS下优化内存的主要手段，一是将常驻程序从常规内存移出，以便为其它DOS应用程序留出更多空间；二是提供扩展内存、扩充内存，供磁盘高速缓存、Windows及其它使用1M以上内存的程序使用。具体如下：

1.增加常规内存

在DOS环境下发生“内存不足”，大部分是由常规内存不够用造成的。欲增加常规内存，可以在Config.sys中设置：

DOS=HIGH（将MS-DOS的大部分程序从UMA移至HMA）；

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS（使用Extended Memory）；

LASTDRIVE=F（减小最大驱动器符号）。

2.增加Extended Memory

在Windows 3.x环境下发生“内存不足”的提示，大部分是由Extended Memory不足造成的。增加Extended Memory的措施有：

（1）将Autoexec.bat中SMARTDRV命令后的参数改小，即减少分配给磁盘高速缓存器的空间；

（2）在config.sys中设置EMM386.EXE MIN=0，即不保留模拟Expanded Memory的Extended Memory，但在需要时仍能提供Expanded Memory；或设置EMM386.EXE NOEMS，即不使用Extended Memory模拟Expanded Memory，只负责到UMB存取数据；

（3）在config.sys中删除DOS=HIGH，将MS-DOS从HMA送回UMA。

3.增加Expanded Memory

（1）用EMM386.EXE RAM使Extended Memory模拟Expanded Memory；

（2）尽可能减少分配给RAM盘之类程序的Expanded Memory。

4.将设备驱动程序装入上位内存

为了提供更多的常规内存给其它应用程序使用，需将一些外部设备的驱动程序（如cdrom.sys）安装到上位内存区块（UMB），在Config.sys中可做如下配置：

```
DEVICE=HIMEM.SYS
DEVICE=EMM386.SYS NOEMS
DOS=HIGH,UMB
DEVICEHIGH=cdrom.sys
```

5.将内存驻留程序装入上位内存

将一些常用的内存驻留程序用LOADHIGH（LH）命令装入UMB，亦可节约基本内存，例如在Auoexec.bat文件中加入命令行：

```
LH C:\DOS\DOSkey
```

即可将用户普遍使用的DOSkey（键盘命令运行增强程序）加载到上位内存，可节省约3kB的基本内存。

从Win95开始，操作系统全面接管了对内存的控制，操作系统对内存的使用自动进行优化。

四川 龚胜

重要更正：

最近，询问有关老主板升级Celeron Ⅱ CPU的问题很多，所以这次选择几个有代表性的回答。此外，这里要详细说明一下有关梅捷SOYO 6BA+主板识别Celeron Ⅱ CPU的问题。去年9月，小弟曾写信询问过梅捷公司，得到的答复说是可以支持，所以在前几期的杂志上我回答读者时也说可以支持Celeron Ⅱ CPU，但后来由于问的人越来越多，今年1月我再次写信询问了一次，结果得到的是相反的答案：说主板高电压问题导致不支持低电压CPU。为了对大软的读者负责，带着疑问我又详细地写信去咨询了一下，并且给出了前两封信的内容和质疑。梅捷公司很快有了回复，据他们的测试工

程师介绍，去年他们曾搞过一次测试，当时他们从库房中借出10片6BA+主板，使用相同的外部硬件及软件环境测试，看主板是否能识别Celeron Ⅱ的CPU？在测试中他们发现其中8片6BA+主板可以识别Celeron Ⅱ，而其它2片则不可以，通过比较，他们发现在主板CPU插槽上方功率管中间的U4晶片型号如果为LM2635则不能提供1.5V电压，而如果型号为LM2636则可以提供1.5V电压从而支持Celeron Ⅱ的CPU。为了对大家负责，这里我特地再次告诉各位一下，希望大家升级时切记慎重。要注意自己主板是否支持低电压功能，以免出现不安全的情况！

湖南　苏旅

娱乐



读者　长弓箭手问：我在玩FIFA2001时，曾经被高难度的电脑挑射破门，而我自己却总是办不到，请问该如何操作？另外，我的头球射门进球率非常低，不知是什么原因？该怎么解决？

答：挑射射门是要按“A”键，但有条件限制的，因为普通情况下按“A”键是传球，所以一般情况下进攻队员要离对方守门员很近，而且周围不能有己方的球员（不然就是传球了），按“A”键就是挑射了，但即使这样，进球的可能性也不大。

至于头球攻门，我也研究了很久。底线传中时中路一般是倒勾射门，偶有头球也基本上顶偏，我开始还以为这是程序故意设计的，但后来发现不是这样。头球攻门要求中路的球员个人素质较高，也和传球点有关系。据我的经验，传球点离头球攻门的球员越近，成功的机会越大。

河北　styula

读者　苹果太子问：最近经朋友介绍开始玩《石器时代》，很快就被游戏吸引，造型很可爱，画面很漂亮，我想把游戏中的图截下来下来，请教各位前辈有什么高招？

答：其实绝大多数抓图软件对《石器时代》都好用，如果不会使用或手头上没有合适的软件，也可以采取如下方法：在游戏里按Alt+Enter键，游戏会切换到窗口模式下运行（在256色模式下），这样会方便抓图，实在不行打屏也可以。如果想省事，在游戏里按F12会自动抓下当前屏幕的画面，存在游戏目录的screenshot子目录下，不过只能存bmp格式！

北京　达那

编者按：最近读者来信问《石器时代》的问题越来越多，很多是关于任务的，我们无法一一做答（太多了），有些我们也不确切。不过我要告诉大家一个好消息，除本期刊载攻略外，杂志社和华义公司合作编写的《石器时代》完全攻略本马上就要问世了（这里打打广告，请大家奔走相告）。

疑难求解

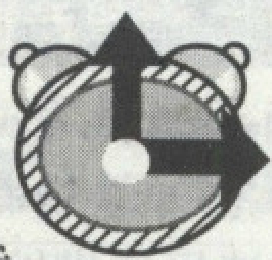
读者　宝宝问：我的机子是新赛扬600，华硕CUV4X(VIA694X)、KingMax 64M、TNT2 Pro 32M、昆腾LM 20G。我是2000年10月份装的机，使用时我发现我的注册表始终在膨胀，现在导出的注册表文件已经达到6M。我用过一些清理注册表的软件，但是注册表还是在变大，请问是怎么回事？

另外我的机子只要按RESET键重启，自检时总是检到错误，有报警声，然后黑屏，这时按任意键又可进入Windows，并且上网玩游戏都没事，我记得刚装机的时候不是这样的，这又是怎么回事？望大家赐教！

读者　XXX：我有个问题：最近在玩《轩辕剑——云和山的彼端》（是不是很落伍？大家都在玩外传，呵呵）。玩第4张盘时，战斗时经常动不了，不是死机，有音乐。在另外的电脑上玩也会出现同样的问题，我用的是正版，1.02版的。希望尽快回答！

读者　张鹏问：我在玩《石器时代》的正式版时，用智能ABC输入法输入汉字，为什么看不见词条？我在玩《亚特兰蒂斯2》时，在爱尔兰救活骷髅头后，骷髅叫我拿小刀给它，按攻略上说：“接下来回到小教堂，观察屋外右侧墙上的铭刻，然后和老修士交谈（他在茅屋外）”，请问如何“观察”？

晶合团拜会



下午3时许 大软编辑部

"晚上干吗？"LEE问我。

"吃！"我头也没抬，只回答了一个字。

"除了吃呢？"

"吃！"我沉思了一会儿，终于想不出还有什么更能吸引我的。

"团拜会你就吃啊？"

"不吃干什么？全晶合的人一年可就这么一次聚会，饭菜差不了，正好弥补一下长期以来大软盒饭造成的营养不良和内分泌失调。"

电话铃响了，是阿飞。

"碧落，晚上团拜会啊！"

"我知道。有什么事吗？"阿飞是个催命鬼，接到他的电话我就浑身打冷战。

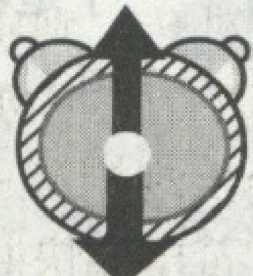
"晚上你别吃了，做一下会场记录吧。"

"啊？凭什么啊？"我一听就急了，"一年我才吃这么一回，你还给我安排任务？"

"碧落啊，事情是这样"，阿飞开始晓之以理、动之以情、深明大义、摆明利害地给我讲道理，"团拜会是我们晶合全体一年一度的大聚会，对于我们的重要程度大约相当于全国人民代表大会。而本次团拜会规模宏大、盛况空前，与会代表将在下午6点以前从北京各个角落云集海淀区，其意义之深远可想而知。如此盛会，我们一定要反复宣传、经常宣传，只给少数人讲不行，要让广大的大软读者都知道！碧落，你不觉得你正肩负着历史的使命和人民的期望吗？你不觉得你正担任着一件具有极重要战略意义的工作吗？你不觉得亏了你一个幸福千万家吗？你不觉得……"

"OK！我写！"我热泪盈眶，立刻打断了阿飞。

霎那间，世界清净了。



晚6时许 北京海淀区某饭店

"碧落啊，你先赶紧吃两口，然后就干活去啊！"

"嗯，嗯。"我应承着，心里想：为什么我又和阿飞坐在一桌呢？

"你看你看，这个场景就应该记录下来，你看蓝星的吃相，呵呵，你再看ken被他们灌酒呢，还有云起……"

"我知道了！"终于我狠起心肠，抛下了一桌子的佳肴，恨恨而去。背后响起一阵"嘿嘿"的冷笑之声，我识得便是阿飞：今天虎落平阳，他年若得报冤仇，看我怎么整你。

做场记好生无聊，窝在一个角落里，看着别人的一举一动，然后全记录下来。团拜会一开始，先是社长致辞："同志们……"社长刚说了一句，忽听得背后响起一个冷冰冰的声音："社长的话要一字不拉全部记下来，包括标点符号！"我猛回头，只见阿飞面无表情地站在我的背后。

"是是是。"我忙不迭地答应，出了一身冷汗，不禁小声嘀咕着："我容易吗我？二百多人的聚会我一个人做笔录。"

"你说什么呢？"阿飞和颜悦色地问我。

"没没没，我说这么大的聚会我一直想做笔录。"刚才的冷汗还没退，又出了一身。

阿飞冷哼一声，在我头上拍了3下，负手而去。我不禁一愣：难道他是叫我今夜3更天走后门去找他？难道他会传我筋斗云不成？

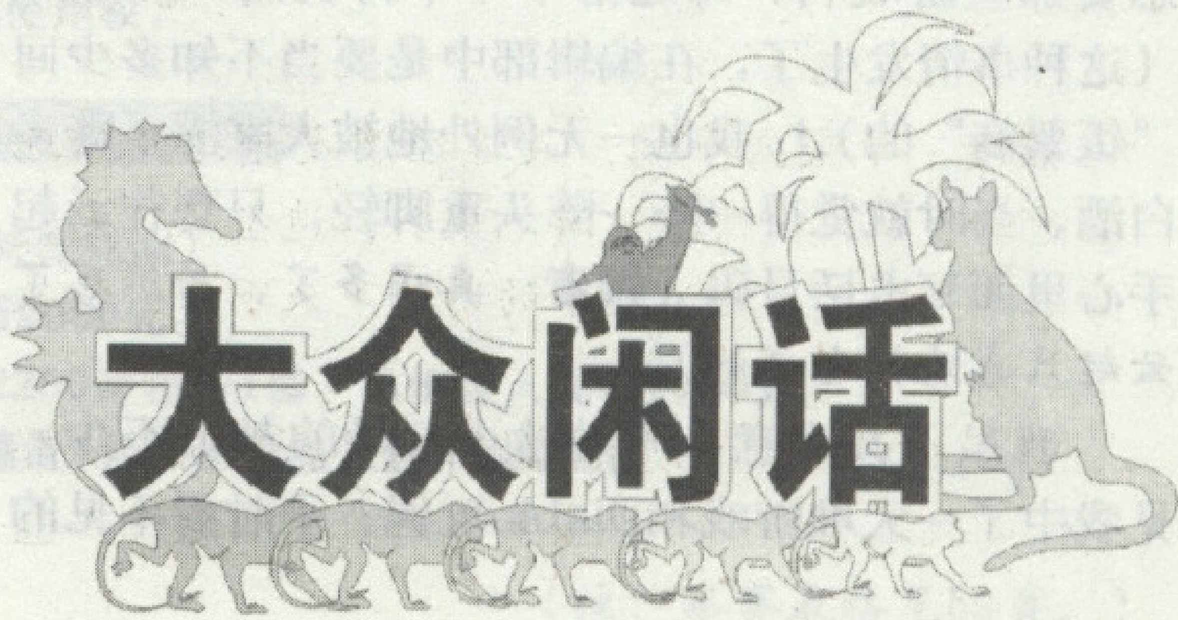
赶紧做笔录吧，可是社长讲话速度太快了，我根本记不下来。于是我大喊大叫："社长慢一点讲啊！我还没有记下来！你上一句说的什么啊？再重新讲一遍好不好？"可是没有人理我，忽然之间我感觉到了无助的悲哀。

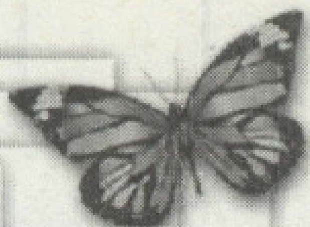
一狠心，不管了，找个地方歇着去。刚找个地方蹲好，后面又响起一个声音："怎么跑到这里来偷懒啊？"

我回头一看，又是阿飞悄没声息地来到了我的背后，"啊！你怎么阴魂不散啊！"

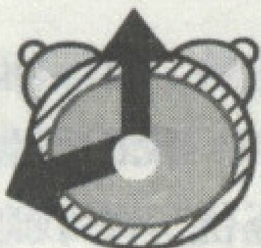
"我来指导你啊！你看你看，黑木打了一个哈欠，记下来；这边，蓝桥打了一个喷嚏，记下来；那边，生铁打了一个饱嗝，记下来；那边狂人打了一个……"

"啊——我受不了啦——"终于我忍无可忍，使出绝技：拧腰垫步，气运丹田，对准阿飞一记漂亮的"天马流星呸"——这是一种类似"狮子吼"且夹杂着"点点水星功"的独门内功——阿飞在一阵惨号声中"瞬间即逝"。





霎那间，世界清净了。



晚8时许　抽奖活动开始

最动人心魄的抽奖活动开始了，大家酒足饭饱，都只等着抱一个大音响回家呢——一等奖是一套组合音响。整个抽奖过程中，运气最好的是娱乐组，这大约要归功于最近他们都在刻苦钻研《石器时代》，每个人都练就了一身在艰苦环境下求生的本领，于是他们每个人都中了一套《石器时代》。据我所知，他们组的人至少平均每个人都有3套以上了。与此相反，运气最差的是以Lrosa为首的《电脑新时代》众豪，人人都翘首企盼，可是抽奖已经过了大半，还一无所获。

在蓝星的指导下，我找到了郁闷之中的Lrosa，于是我在我的本子上记录下了以下一串特写镜头：只见其（代词，指Lrosa）瞠目、凝睛、张口、结舌、垂涎，做焦虑状。或曰：此一轮榜上并无汝名。遂以头抢地。

我赶忙趁此机会采访了Lrosa：“请问您对此次《电脑新时代》一无斩获做何感想？”

“重在参与！”回答得言简意赅。

“您对此次活动的公允性有什么看法呢？”

“无可奉告！”Lrosa经验丰富。

“您面对这样的打击会作出何种反应呢？”

“请不要提问这种涉及到个人隐私的问题！”Lrosa表现出了强烈的抗议，不过我能从他的眼神中看到一丝惆怅。

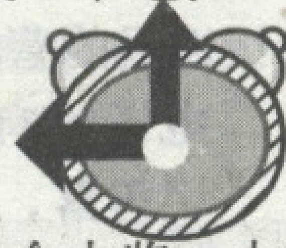
当时我心痛的感觉旁人是无法体会的，毕竟Lrosa是我进入大软以来最为敬重的老同志，于是我连忙奔走相告，哭诉悲情。皇天不负有心人，在我们的多方努力之下，总算Lrosa中了一个四等奖（一共五等，还不是最末），他欢喜，我欣慰。

Lrosa春风得意，我的厄运却接踵而来了。本次二等奖有两个，一是MP3播放机，一是奥美游戏全集。眼看着我心爱的MP3播放机被别人拿走，心中之痛不言而喻。最最痛苦的却是在这个时候，让我中了另外一个二等奖，要知道，我可是一点也不想要那些游戏啊，却还落下一个得奖的“罪名”（这种事情发生了，在编辑部中是要当不知多少回“饭票商”的）！我也一无例外地被大家灌了许多白酒，当时就觉得一阵一阵头重脚轻，只想往云起手心里面写电话号码（**编者**：*真喝多了，居然忘了云起只喜欢接电话的*）。

我虽不甚满意，不过趁火打劫的却是不少，见我中了一大堆游戏和Diablo玩偶，平时看不见的一些人都凑了上来。头一个是蓝星小声问我：“嘿嘿，碧落，咱俩好不好？”我莫名其妙地说：“好！”于是他拿走了我一个Diablo玩偶；Cooper也如法炮制：“嘿嘿，碧落，咱俩好不好？”我迷里迷糊地说：“好！”于是他也拿走了我一个Diablo玩偶……最后只剩下一套《星际争霸》和一套《暗黑破坏神Ⅱ》的时候，我猛然间醒悟过来：不对啊！于是我开始誓死捍卫最后的两套游戏。大家一看没什么指望，便也纷纷不见了，再没有人说“碧落咱俩好不好”之类的话。

就在这时，阿飞不知从什么地方冒出来：“碧落啊，咱们俩这么好，你得分我一个吧？”

霎那间，世界清净了。



晚9时整　大奖抽出花落蓝桥

晚上9点，终于抽出了本年度晶合大奖，中奖者是蓝桥同志。蓝桥大喜过望，两步并作三步冲上了领奖台，用力抱着摇奖箱大声高呼：“我中奖了！我中奖了！”台下一片哗然，为蓝桥同志的激进动作纷纷咋舌。我忙不迭抢了上去，为蓝桥解释道：“大家请见谅，蓝桥比较激动。大家请保持会场秩序，这边的同志不要扔矿泉水瓶了；那边的同志不要扔苹果核！啊！别打我！”

会场总算安静了下来。大家提议要蓝桥演节目，有的说翻跟头，有的说拿大顶，有的说做一个托马斯全旋720度……鉴于蓝桥同志的体重，他接受了云起的建议：载歌载舞地唱了一首他平时最爱唱的《我是女生》。

晚9时许　回家路上

大家都散去了，身边变得冷清，中奖的感觉已经荡然无存。回头一看，只有云起一人还跟定我，心中不禁一阵激动，冲口说道：“这两套游戏送你了。”于是我如那得道疯僧，拍着手来又拍着手去，只不过背上多了一个小包袱——号称中了二等奖。

云起问我：“喝了不少酒吧？”

“是，他们灌我。”

“碧落，想吐吗？”

“想！那我也不吐，我舍不得……十三……路易的……”

碧落

碧云日暮心何寄
落尽闲花见伊人

第六届大众软件奖系列活动之二 CREATIVE

新世纪“创新”杯电脑音乐大赛

主办单位

《大众软件》杂志社
《电脑新时代》编辑部
北京创新浩翰科技有限公司

声明

凡已向大赛组委会递交参赛表的人士均为本次大赛的参赛者。本次大赛的参赛者自递交参赛表时即视为接受本次大赛的各项规定，且负有严格遵守各规定的义务。

一、参赛要求

1.凡热爱电脑音乐的海内外人士都可参赛。参赛者不受年龄、职业、地域限制。参赛作品必须是没有公开发表（演出、出版、播放、制成音乐制品）和参加过其它比赛的作品。请详细填写参赛表格，将报名表格与参赛作品及相关文件一同寄往如下地址：北京市安外邮局58号信箱创新园（100011）、zhangchao@cfc.creative.com或北京和平门邮局3056信箱（100051）、reader@popsoft.com.cn。

2.参赛者使用的电脑和软件类型不限，参赛作品必须符合GM/GS国际标准，存为标准MIDI格式（多轨格式Format 1）。

3.本次大赛分设普通组和创新组。参赛者不得跨组报名，否则取消参赛资格。

4.参赛者提交的作品必须是自己创作的作品，如有冒名顶替、剽窃他人作品等情况，一经发现，将取消参赛资格，追回奖品，必要时追究法律责任。

二、作品要求

1.普通组

参赛作品长度不少于2分钟，不超过5分钟。题材不限，曲式不限，作品表达完整。

2.创新组

必须使用创新公司SoundFont采样素材及Sound Blaster Live! 系列产品制作音乐。参赛作品长度不少于2分钟，不超过5分钟。题材不限，曲式不限，作品表达完整。

三、参赛时间

1.2001年3月1日至2001年4月25日为投稿时间，以当地邮戳为准。

2.邀请专业音乐人士对参赛作品进行公正评审，2001年6月1日，将在《大众软件》、《电脑新时代》、《水晶宝合》（大众软件CD）、《乐器月刊》、大众软件网站上公布评选结果。

3.2001年6月15日，北京创新浩翰科技有限公司举行颁奖仪式。

四、附　则

1.组委会、评委会组成人员及直系亲属不得参赛。

2.获奖作品的著作权自颁奖日起归本届比赛组委会所有。

3.参赛作品及相关物品不予退还，请自留底稿。

4.本次大赛的主办者对所有参赛者参赛作品享有无偿使用权。

五、奖　品

（以下奖品由**北京创新浩翰科技有限公司**独家提供，特此鸣谢）

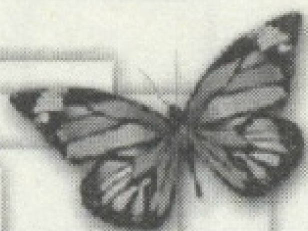
一等奖2名　奖品：各获得Jukebox1个，总价值人民币9000元。

二等奖4名　奖品：各获得SBL！Delux5.1声卡和DTT2200音箱各1套，总价值人民币7760元。

三等奖4名　奖品：各获得Creative Blasterkey MP3键盘1台，总价值人民币4800元。

纪念奖40名 奖品：各获得创新公司精美小礼品1份。

（注：参赛表格见89页。）



读者评刊统计汇总

（2000.20期–2001.01期）

2000.20

应用栏目	票数	名次
实用软件	193	1
应用心得	170	2
问题交流	157	3
网络时代	153	4
硬件评析	148	5
读编往来	128	6
新闻速递	109	7
专题综述	106	8

娱乐栏目	票数	名次
攻略指引	191	1
游戏剧场	176	2
TOP TEN	171	3
游戏赏析	153	4
前线地带	137	5
有字天书	133	6
晶合通讯	115	7
专题企划	88	8

最喜欢的文章	作者	票数	名次
行者（一）	Zeg	79	1
做个黑客——我的黑色幽默经历	少宇	77	2
"9.24"黑色星期天	辰烽	73	3

2000.21

应用栏目	票数	名次
实用软件	290	1
问题交流	218	2
硬件评析	215	3
应用心得	202	4
网络时代	199	5
新闻速递	198	6
读编往来	193	7
专题综述	137	8

娱乐栏目	票数	名次
TOP TEN	298	1
攻略指引	297	2
游戏赏析	206	3
前线地带	228	4
游戏畅谈	203	5
有字天书	183	6
专题企划	156	7
晶合通讯	151	9

最喜欢的文章	作者	票数	名次
我看国产游戏	羽翼兽	116	1
被黑以后的思考	辰烽	95	2
鸿飞冥冥故人去	本刊编辑部	74	3

2000.22

应用栏目	票数	名次
实用软件	199	1
硬件评析	167	2
应用心得	164	3
问题交流	163	4
网络时代	154	5
读编往来	134	6
新闻速递	133	7
专题综述	111	8

娱乐栏目	票数	名次
攻略指引	185	1
游戏剧场	168	2
TOP TEN	162	3
游戏赏析	159	4
前线地带	158	5
晶合通讯	139	6
有字天书	113	7
专题企划	104	8

最喜欢的文章	作者	票数	名次
程序英雄	羽翼兽	78	1
最后一声叹息	本刊编辑部	75	2
国内网吧现状扫描	Carol	72	3

2000.23

应用栏目	票数	名次
实用软件	323	1
应用心得	262	2
硬件评析	262	2
问题交流	244	4
读编往来	220	5
网络时代	215	6
新闻速递	209	7
专题综述	106	8

娱乐栏目	票数	名次
攻略指引	368	1
TOP TEN	337	2
游戏赏析	255	3
游戏畅谈	250	4
前线地带	214	5
专题企划	191	6
有字天书	180	7
晶合通讯	158	8

最喜欢的文章	作者	票数	名次
探索Windows2001	李红	122	1
CPU的世纪之争	肖秋涛	121	2
《傲世三国》原稿设定独家大披露	本刊编辑部	96	3

2000.24

应用栏目	票数	名次
实用软件	271	1
应用心得	241	2
硬件评析	225	3
问题交流	212	4
网络时代	189	5
专题综述	170	6
读编往来	162	7
新闻速递	156	8

娱乐栏目	票数	名次
攻略指引	269	1
TOP TEN	236	2
游戏赏析	201	3
前线地带	193	4
有字天书	156	5
游戏畅谈	154	6
专题企划	129	7
晶合通讯	124	8

最喜欢的文章	作者	票数	名次
全国盗版市场调查报告	方鸣	202	1
四个城市	生铁	84	2
7款主流高速光驱的综合评测	ZZZ	71	3

2001.01

应用栏目	票数	名次
实用软件	433	1
应用心得	415	2
硬件评析	374	3
问题交流	373	4
网络时代	353	5
读编往来	324	6
新闻速递	286	7
专题综述	222	8

娱乐栏目	票数	名次
攻略指引	546	1
TOP TEN	506	2
游戏赏析	461	3
前线地带	409	4
有字天书	382	5
游戏畅谈	341	6
晶合通讯	340	7
专题企划	215	8

最喜欢的文章	作者	票数	名次
奔腾不息的Intel——Intel P4处理器全面评析	晶合实验室	184	1
明星志愿2000	青雪	128	2
大众软件网在公元2000年	本刊编辑部	100	3

幸运读者名单

云南	叶骏	湖北	罗凯	北京	王燕	江西	江斌	江苏	翁强
广东	黄炜	天津	车殿明	山东	于浩	江苏	王建军	海南	邢帅
四川	张亮	上海	李众	广东	卢伟明	新疆	徐小龙	山东	靳展
云南	刘斌	天津	张珏	北京	高木子	湖北	杜子聪	河北	魏丛
北京	王燕	广西	宾世光	辽宁	郑辉	甘肃	陈磊	上海	程琦涵
四川	袁志	河南	程磊	浙江	马越	陕西	李雷雷	黑龙江	何杨

缓冲区咖啡屋（一）

北京 林明旭

“这咖啡真好。”步兵抹抹嘴巴，对我说。

“再来一杯吗？”

“不啦。”他说，“我还得执行任务呢。”他站起身，拉了拉衣服。那一身迷彩服被炮火的洗礼折磨得破烂不堪，大大小小的破洞横七竖八地躺在那里，露出里面的防寒服。

“你上次是在雪地里打仗的吗？”

“没错。”他扛起M-16，“冷得要命。”说完他跨开大步，向外走去。

“再见！”

“再见，”他有气无力地回答，“很快我们就会再见的。”

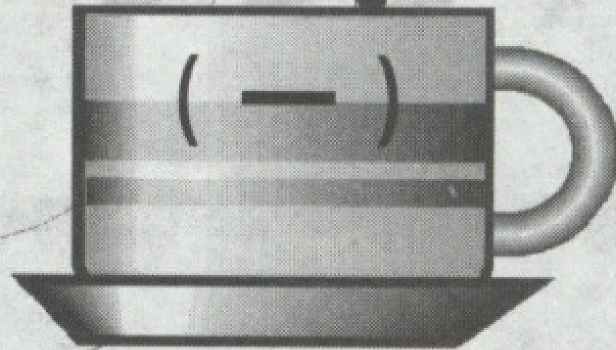
如果你有一台电脑，你会从里面看到什么？大大小小的集成电路块、绿色的印刷电路板、闪闪发光的锡焊点和五颜六色的电线。但是在我们这里看到的可不是这样。在那些文笔华美的文学作品中，你可能常常看到这样的描写：满天的星斗在眨着眼睛，可事实上你在夜晚的星空中根本无法观察到这一景象。而在这里，无论白天还是黑夜，天空中代表0和1的脉冲流从不停歇，就象是眩目的繁星在闪亮。它们在绿色背景的衬托下显得格外美丽。至少在缓冲区内的我是这么认为的。



很多人认为电脑是一个毫无生气的大块头，就象油腻的碗橱那样死板。可是他们并不知道，在电脑内部，在电路板的深处，勃勃的生机就象是春天土壤里不为人知的种子准备发芽一般，洋溢在每



一个角落。尤其是当这台电脑上安装了诸如《命令与征服》之类紧张刺激的游戏之后。



我无法臆测这台机器主人的心思，只知道他在每一个硬盘上都安装了不可能再多的游戏，这种行为的后果在他看来也许是硬盘饱胀般的充实，也许是执行任务时硬盘空间的严重不足，也许是可用的系统资源低下；但在我的眼里，我能看到的只是大量的信息象装沙丁鱼罐头一样挤进了缓冲区。



记得在被存入这里的一篇文档里，我曾看到这样一个笑话：当字符被删除后它们将会去哪里？其中电脑程序员的回答是：它们将会分别存入缓冲小区里的天堂和地狱。我得承认，这里并没有耶稣和他的死敌撒旦，更别说什么圣彼得和小天使了，可是有一点他说对了，不仅仅是字符，那些在游戏中战死的勇士们也常常光顾我在这里开的咖啡馆。

是的，没错。我的确是在这里开了一家咖啡店，供应包括卡布提诺在内的各种优质咖啡，有时还供应一些含酒精的饮料。没有人说这样做有什么不好，我也不相信

这样会给任何人带来麻烦。毕竟在这里并没有相关的法律，而且当你看到有那么多无所事事的人坐在缓冲区里，有那么多的商机可挖掘时，投资一个咖啡店就不是那么令人惊讶的事了。其实，在这家店开张之后，缓冲区的通讯比以前畅通了许多。我虽然不敢说这完全是我的功劳，但我相信本人也是功不可没的。尽管我没有也不可能向亲爱的顾客们收取费用，而且一开始，他们也曾认为这是一家无利可图的店面。然而事实证明我是对的：人们不再因为滞留在缓冲区里百无聊赖而不得不违心地努力出勤，相反，他们在我的咖啡店里悠闲地休息，这使得可用的系统资源大幅度提升，这台电脑的机能再次攀上高峰。这无论对于电脑的主人还是对这里的居民来说，都不啻是件好事。

商店的兴旺，使得越来越多的顾客从原先的漠不关心变为互相关怀，有时候屏幕上的夙敌居然也会走到一起，海阔天空地聊上那么一两句。而我，作为这里的老板、大堂经理、侍应生、酒保和

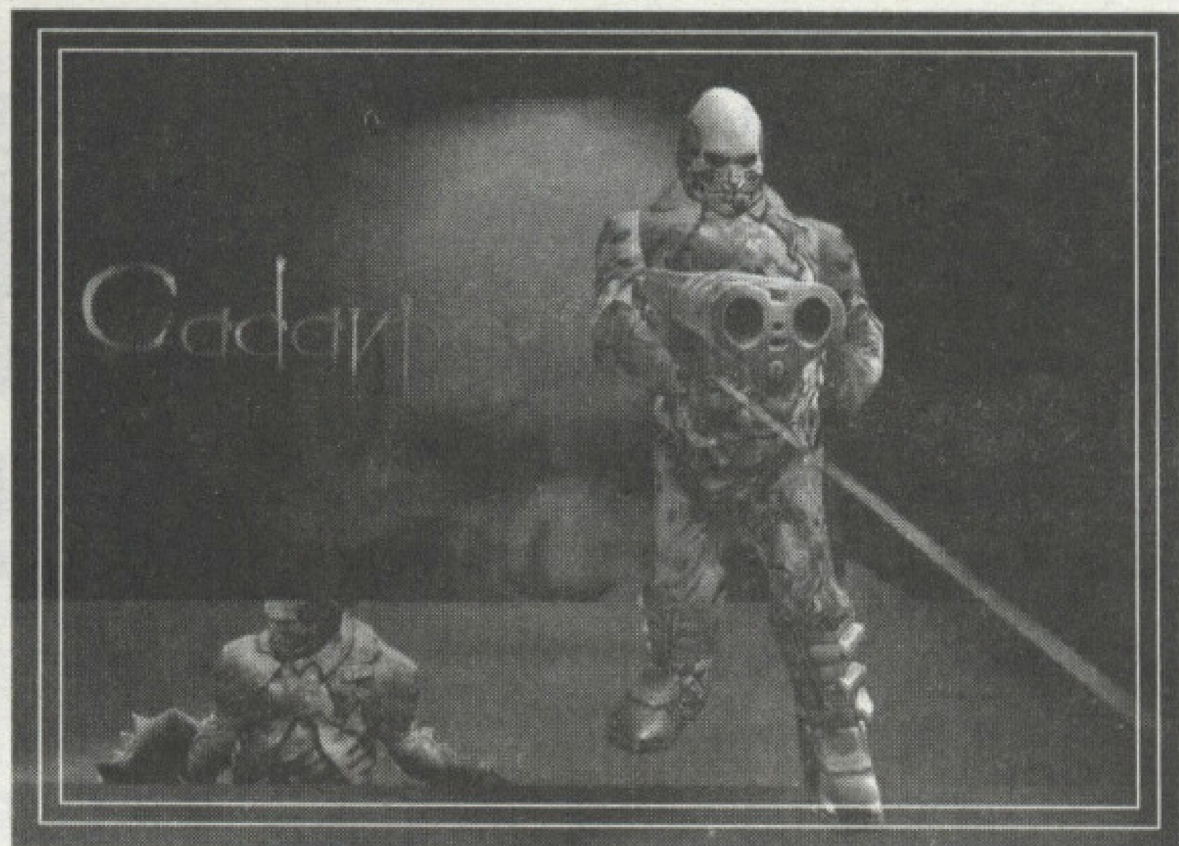


扫垃圾的，宁愿拧一块抹布在柜台上擦来擦去，时不时地给客人倒上一杯，倾听他们的喜怒哀乐。说到这里，眼下我的店里就有这么一位。她穿着红色紧身皮衣，即使是在喝咖啡手里还提着一张强弓。说老实话，我对这些游戏里的主角实在是一窍不通。那会儿，我还真没看出来她是谁，直到今天的第二位顾客光顾，比起在酒吧间长凳上啜饮着浓咖啡的小姐来，这位老兄的形象实在是不怎么样。他是个浑身都是血迹的胖子，我真怀疑他是否能弯下腰提一提那拖拉着的鞋跟。出于礼貌，我还是向他打了声招呼：

"早上好，先生。我能为您做些什么吗？"

"唔……"他从鼻腔里发出含混的声音。

"您想来点什么？卡布提诺浓咖啡，无糖还是加奶？或者来份火腿煎蛋当早餐？"



"新鲜人肉！"他突然两眼放光，舔着舌头大声说道。还没等我反应过来，在一旁静静坐着的小姐突然向那胖子说道：

"得了吧，屠夫！这可不是在《暗黑破坏神》里。"

"啊……对不起，习惯了……一杯淡咖啡，不要加糖。"说着他坐了下来，和小姐聊起天来。

我现在才恍然大悟，坐在我面前的这位英姿飒爽的女士就是大名鼎鼎的浪人小姐，只是因为她并不常来这个小店，所以我不认得她。不过有那么一次，她，应该说她们，给我一个机会再也无法将其忘记：那天店里挤进来了整整两打浪人。我还记得有一篇文章说，一个女人相当于500只鸭子。你就可以想象当12000只鸭子在那里同时聒噪的时候，我和其他顾客的耳鼓将会受到怎样的虐待。

第二天我才知道，那是一次网上的PK把这些初级战士统统送到了我这里。上帝保佑，我可并不认为这是一次联谊的好机会。

如果要说有谁来这里的次数最多，没人会否认那是雷神战士——虽然他每次只待一小会儿。要是有哪天这台电脑开始以大功率运行《QuakeⅢ》时，那个身穿红色或是蓝色紧身战衣的魁梧的家伙就会匆匆忙忙地跑进跑出，连坐下来好好享受一杯热咖啡的时间都没有，更别说和我们打声招呼了。可是他还是会以一种特殊的方式表达他



对在座各位的敬意：他会用他的招牌动作——跳跃，并发出浑厚的男性吼声来向我们致意。这使得诸如劳拉等女士常常窃语着问我："那个小伙子是谁？"

但是现在浪人小姐似乎对另外一位更为强悍的男士感兴趣。她对满身血污的屠夫说道："最近怎么老是没看见Diablo本人？听说那些50级的战士常常给他好看。"

"嗨，你不知道，我们老板最近可忙了。听说他在《暗黑破坏神Ⅱ》里面找了一份兼职，帮他的两个哥哥Mephisto和Baal收拾那些不可一世的巫



师们，一时半会是不能来这儿喝上一杯啦！可是别担心，我保证他不出3个月，又会成为这儿的常客的。"

"当真？"

"我屠夫什么时候骗过人？你就瞧好儿吧！现在的英雄，穿了一件什么什么'皮衣'……"

"爱护皮衣。"我提示道。这东西也来过这儿，不过不常来。他总是在店就快打烊的时候偷偷摸摸地溜进来喝一杯，惟恐被屠夫他们发现了。而我也顺应他的要求，不把他来这儿的事告诉大家。毕竟他也不过是堆数据，我可不想有什么顾客在我的咖啡馆里有生命危险。



"没错！"屠夫伸出一根手指点着我，表示同意，"爱护皮衣。他们一穿上这玩意儿，马上变得刀枪不入，怎么招呼都倒不下去。我也在纳闷儿，怎么就没看见铁匠那儿有这好东西？我说，"他转过头来，对浪人说，"你有没有见过那该死的衣服。"

浪人呷了一口浓咖啡，咂咂嘴，象一个见多识广的老前辈教导毛头小伙子一样，慢悠悠地说："我倒是穿过那么一回……"

"是怎么样的滋味？"屠夫迫不及待地问道，把一颗肮脏的头颅凑了上去。浪人笑着侧向一边："其实也没什么，只不过浑身充满了力量而已。"

"就这个？"他显然很失望，"我还以为会出现什么神迹呢！"

"没别的。"我说，多少我也知道这么回事，"那玩意只是能够屏蔽数据变换的用户程序而已。你的菜刀依然结结实实地砍在了英雄的身上，可是由此引起的数值更改却被'爱护皮衣'给屏蔽了。所以看起来好象他们是铜胳膊铁腿似的。"

"我说呢，"屠夫松了一口气，"我还以为铁匠偏心，把好东西都藏起来赚钱了呢。原来是这么回事。"他如释重负地从座位上站了起来，说道："谢谢你的咖啡，味道真不错。不过，我得走了。"

"不再歇会儿吗？"

"不啦。我还有任务要去执行，得赶快回到地下二层去。在此之前，我还得去铁匠那儿重新领一把菜刀。就是不知道他那儿还有没有存货……诸位，再见！"他向所有的顾客打着招呼。

"再见。"他们说。

"我得特别谢谢你，"临走之前，他特意对我说，"要不是你告诉我那衣服不是铁匠卖给他们的，说不定我会在领菜刀之前把铁匠给煮了的，回头见。"

"走好！"我对门外挥着手的屠夫喊道，就这样又送走了一个顾客。的确，有时候我认为这就是酒保的好处所在：他们无所不知，给来往的过客提供宝贵的信息，倾听他们的麻烦事，给他们提出建议。实际上，酒保在某种程度上就相当于心理医生，至少在条件简陋的这里是如此。不过，有时候顾客中间也有见识广博的能人，校官就是其中之一。现在他坐在吧台的另一头喝着闷酒，丝毫不理会络绎而至的形形色色的客人。直到步兵再一次光顾我的小店。

（未完待续）

2001年第3期《水晶宝合》

博库E-BOOK

有免费正版畅销书读，不亦乐乎！由博库精心制作的E－BOOK图书总是不让我们失望，本期奉上热门书籍《大浴女》、《本色陈冲》、《罗大佑：我们日子里的青春指纹》、《我们都是木头人》等，心动了吗？尽管拿去看，不用客气！

厂商展示

本期展示的软件包括国内第一套.net英汉、汉英双向翻译平台"金桥译港世界通"，它具有卓越的在线翻译功能，曾获得国家科技进步一等奖；WPS2001经过全面的改造和扩展，更适合国人的使用习惯，是一套兼容性好、功能实用、易于使用、性能稳定的集成办公信息处理系统。还有洪恩杀毒之星、《笑傲江湖》客户端都值得一用，究竟好不好，用了才知道！

碟中网

爱玩《石器时代》的朋友不要错过这个网站，在这里你不但可以了解到关于游戏的一切，还可以通过论坛和聊天室与所有游戏玩家互相交流合作，一起体验游戏里浓浓的原始可爱风格。

CG画册和趣味小屋

CG画册总有一些特地为大众软件创作的图片，那里体现着众多作者美好的创意和深厚的功底；趣味小屋更是能给你带来无尽的欢乐，紧张的工作之余，做做"爱情测试"，玩玩可爱的小游戏，快乐无边。

2001年第3期《水晶卷轴》

星　动

双鱼属水相星座，个性天真浪漫、温柔包容，富有想像力和艺术天赋，是多愁善感的柔情主义者。也是十二星座中最"多情"的一个。它的主宰和守护星都是海王星，即希腊神话中的海神波赛冬，天神宙斯的弟弟，象征着高超的幻想力。

这是一个充满神性、魔性的星座。一个自制力不强却又善变的谜样的星座。双鱼的理解力与观察力很强，但优柔寡断、缺乏自信，还略有些神经质（双鱼座的女人更是泪水做成，属于女人中的女人）。

有　约

正介绍着，忽听咕咚一声，原来是歌舞厅的管理员昏倒了。大家七手八脚把他救活，只听他喃喃道："不是说网友聚会吗，怎么变成动物园了？"大家连忙解释："不是的，怎么会呢？你看，他是苔原狼，他是陆行鸟，他是剑齿虎，他是史莱姆，史莱姆你懂不懂，就是软体动物……"

他又昏倒了。

虫　眼

《石器时代》专题站

一日正在阿布洞打乌龟练级，队伍中忽然加入了一个玩家（以后简称T君），此人幽默异常，每句必博得众人大笑。刚加入就对我们说："1停2走3厕所，大家都知道吧。"见没人理他又对身边一个使梁龙的玩家说："你的龙真胖，挡着我都看不见乌龟了！"那个玩家不耐烦地说："我们家条件好，管得着么！"T君说："有钱人真好。"不知为什么T君加入后，乌龟们总是打他，很少打我们，T君手忙脚乱地加血，嘴里还不停地骂着："这群乌龟王八蛋，怎么老是打我。"一个队友半天才蹦出两个字："忍着！"T君回答："我都快挂了！"又打了一会儿，T君不停按1，队长问："怎么了？"T君说："我生了！"接着补充道："是个男的。"

E　行

情人节妖精攻略

办公室是一个不算拥挤的沙丁鱼罐头，每天闷在里面，看荧光屏上乱闪的光，被散发的化学元素毒害。"请、谢谢、对不起"，莱卡的超薄天鹅绒丝袜泛起亮光，永恒性浅灰咖啡色的素色套装。轻声说话，笑，不要露出牙齿。一个可以结婚的男朋友，很多很多将来，很少很少爱情。规则说，我得做一个淑女，我要端庄。

但是不，今天是情人节，和情人过的日子，谁说我必须每天闷在那里做一个闺秀格？谁说我要的是循规蹈矩的爱情？今天，我偏要是一个妖精，媚眼迷离，颠倒众生。我要我要——爱上陌生人。

幻　界

永远的三国

在"玩家选择君主"项中，我还是选择了"新君主——潘海天"。我毫不在意登录武将的出场以及其对历史的干涉，因为历史并不在乎这一点，而作为一个三国迷却是很在乎能不能介入一个新游戏。

2001年3月《水晶宝合》目录

（《大众软件CD》）

A盘

新手学堂：

---聊天工具使用方法：我的史丹默

新浪寻呼Sinapage4.3

新新视野：

---CG画册：读者投稿的精美CG图片

---余音绕梁：巴赫音乐欣赏

休闲天地：

---动漫无边：浪客剑心

---同人小说：战士的荣誉

---网人倾语：金风玉露一相逢

---万智牌天地：八强套牌

博库E-BOOK：每月送你正版书

《美国，爸妈不知道的故事》（上、下）

厂商展示

金桥译港世界通

大众文存

---2001年2月杂志（上、下）（HTML版）

B盘

攻略指引

---看攻略：古墓丽影历代记

---逛书屋：黑鹰传奇

游戏扫描

---新片大赏：辐射战略版--钢铁兄弟会

---游戏抢鲜：地球2150

动画纷呈

---终极杀阵IGI

碟中网：石器时代

水晶宝藏本期专题：三国

电脑新时代：

---《电脑新时代》2001年2月杂志（HTML版）

2001年3月《水晶卷轴》目录

（CD手册）

卷首寄语

司马大侠

视 角

繁星若尘

乱 弹

残缺的世界（5）

情人节的婚纱，离爱是近还是远

墨 风

青春幻想

画 笔

银币（3）

随 笔

心情可爱多

有 约

我们是害虫

虫 眼

《石器时代》专题站

E 行

情人节妖精攻略

星 动

柔情双鱼座

幻 界

永远的三国

种植文明（1）

呓 语

石器情缘

长 廊

大众软件服务快车

广告索引

金山词霸系列软件

金山快译.net2001

独家支持 Windows 95/98/Me/Windows NT/2000　　全能汉化翻译平台

“译”如反掌

 **快速翻译英文文档**

采用FastAIT快速智能翻译技术，快速完成全文翻译，长句、难句翻译质量出类拔萃。专业翻译独树一帜，确保文档翻译的专业水准。译文修改极其方便，并有智能学习功能，随意添加、修改单词词义。

 **即时翻译英文网页**

开发基于互联网的翻译系统，英文网页瞬间成为中文网页，版式赏心悦目。

 **精确汉化英文软件**

精工细作：精挑细选200余款最流行英文软件，精心制做汉化包，彻底避免因语言障碍导致的误操作，放心使用英文软件。

永久汉化：汉化后的软件可脱离快译独立运行，即刻拥有永久中文版。

 **轻松实现内码转换**

支持国标码、BIG5码之间的简繁体转换，方便繁体字领域的交流和文字处理，并提供内码工具，实现永久转换。

超值奉送《流行软件总动员》　内含132款最新流行工具软件



双CD双手册

专业版　38元
升级版 19.8元

金山词霸系列软件

金山词霸.net2001

英英　英汉　汉英　汉汉　四向网际大词海

词典软件的领导者，1600万用户的信心保证，克服电脑应用中的一切英文障碍。

For Windows 95/98/2000/Me

 **美语双解　荟萃多部权威词典**

囊括12部权威词典、32套专业词库，总计2.6亿字，700余万专业词条，令任何普通词典望尘莫及。

引进权威美语词典英英、英汉双解版，率先实现英英、英汉、汉英、汉语四向查词。

 **单词记忆　贴心着想用户需求**

所有查过的单词自动添加到“生词本”，随时调出详细解释、大量习题，帮你温故知新。

任意窗口下都可实现中英文词汇的即时对译。

 **准确发音　自由调节语音语速**

国际领先的TTS全程语音技术，任意英语单词准确发音，流畅朗读整句、整篇的英文文档，语音语速自由调节。



专业版　38元　升级版19.8元　印刷版19.8元

【全国各地软件店、书报摊均有销售】　卓越网订购：www.joyo.com

同期热卖

金山词霸.net 中日英版 八向网际大词海

零售价：128元

金山词霸系列软件

金山游侠 III

即将上市
敬请期待

金山 KINGSOFT

地址：北京市9605信箱　邮编：100006　E-mail:support@kingsoft.net
电话：010 62524060　经销商订货热线：010-62638312
技术支持热线：010-62524056-670　欢迎邮购　邮资免费
免费服务电话：800 810 5770（北京地区）　邮购电话：010-62524888-537
Http://www.kingsoft.net

万众分销 · 头属精品

万众合力软件分销组织总经销

虚拟的网络 真实的情感

神秘浪漫，网络爱情故事，春夏秋冬——为你演绎！

● 百听不厌，经典老情歌一次收齐
● 通讯聊天，所有相关工具一盘搞定

28元
（赠288页精美手册）

e世情缘——世纪网恋大写真

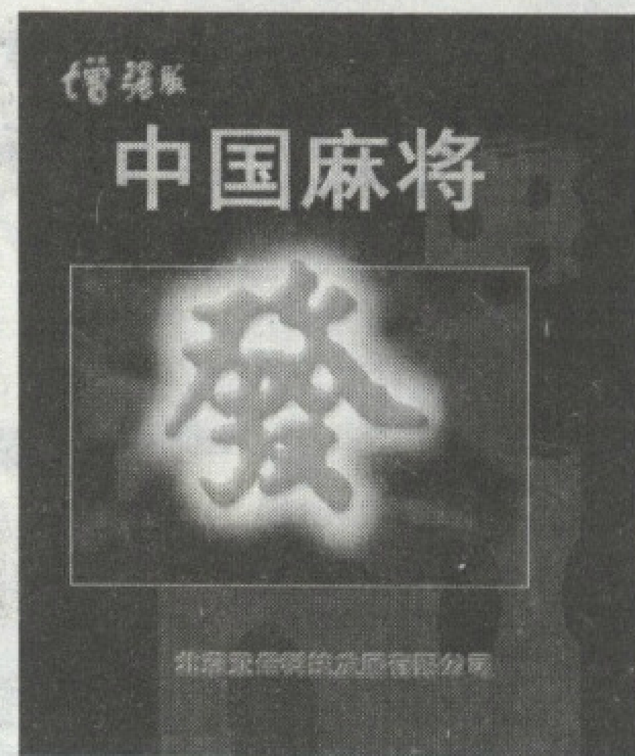
★赠送完全精通手册

麻将不仅具有其独特的娱乐风格，而且集益智性、趣味性、博弈性于一体，还蕴含了底蕴悠长的东方文化，因而成为中国传统文化宝库中的一个重要组成部分。

麻将运动在我国广大城乡十分普及，流行范围涉及到社会各阶层，已经深入了千家万户，成为我国最具规模和影响力的益智体育活动。但是，不同地区的不同规则导致了一种玩法难以融汇贯通，不具备统一性，限制了不同地区麻将爱好者的交流。

北京亚偌科技发展有限公司根据国家体育总局审定的《中国麻将竞技规则》，推出了《中国麻将》游戏，既保障了竞技的规范化，又不失娱乐性，无论是初学者，还是"麻坛高手"，都可以一试身手。

现上市的《中国麻将》增强版应广大用户的要求，附赠详细的用户手册。不仅包含了本游戏的使用说明，还增加了《规则》下每种和牌牌型的详细说明。便于用户更好地了解《中国麻将竞技规则》。



中国麻将·增强版 28元

新品上市

小熊ABC-农庄之旅	28	另类精品软件宝典	28	网页制作全面通II（8CD）	48	大刀	68
小熊ABC-环游世界（鱼头篇）	28	中国法律法规大全2000	28	经典美工素材大荟萃	48	孤胆枪手II	60
小熊ABC-环游世界（鱼尾篇）	28	加密解密实用大全	28	世界经典广告（影视篇）	38	棋牌乐（棋牌游戏大全）	29.9
神奇英语（2CD）	48	Linux大全（2CD）	35	世界经典广告（平面篇）	38	大家来找碴II（2CD）	28
无限沟通	19.8	网络编程技巧及实例大全	28	世界经典广告（网络篇）	38	私人律师	28
e世情缘-世纪网恋大写真	28	黑客攻防技巧大全II	28	火星人3DMax	99	智能炒股王	48
电脑工具之家	30	实用软件工具集锦II	25	三维动画设计梦工厂（3CD）	60	张宇MP3经典	25
小游戏2001经典全接触	28	梦幻时空（1CD+320页书）	22	Visual Basic编程资源大全	38	任贤齐MP3经典	25
时代音乐潮之经典卡通MP3	25	浴血奋战（1CD+320页书）	22	暴风战士	48	张信哲MP3经典	25
3000万能工具库II	35	装机·必备测试驱动程序大全（4CD）	49.9	轻松游戏屋(6CD)	49.9	张雨生MP3经典	25
模拟至尊II	35	网页制作实用宝典（4CD）	32	中国麻将增强版	28	张惠妹MP3经典	25

特约邮购
万众软件俱乐部

电　话：010-62510109、62510224(24小时)　联系人：罗雪松　邮编：100086
汇款地址：北京双榆树101号信箱　网　址：www.wzclub.com
电子信箱：www3w@263.net　总部地址：北京海淀路171号大华写字楼B335

（邮购免邮资）

新世纪创新杯电脑音乐大赛参赛表

本人同意接受新世纪创新杯电脑音乐大赛章程

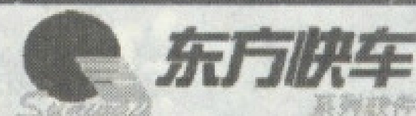
本人签字：

*组别：□普通 □创新

*姓名		*身份证号码	
*性别	*年龄	职业	
*联系电话		*E-mail地址	
*通讯地址			
*作品名称		*文件名称	
使用设备		*软件名称	
其它文件说明			
创作构思			
音乐来源			
个人简历			

注：标有*号的选项必须填写，可以复印或自行制作表格。




广告

诚征加盟 共谋发展

晶合软件连锁销售组织诚征北京地区经销商加盟,我们拥有几千种产品的库存,与各厂家良好的合作关系,高效的配送体系,强大的媒体宣传,只要您加盟晶合软件连锁销售组织即可全部拥有.我们愿为您的发展插上一对翅膀!

详情亦可击WWW.JHPOP.COM晶合软商网

新建分部:山东枣庄晶合软件公司

山东枣庄市市中区振兴路166路

电话:18012666557联系人:庄永峰

晶合连锁北京店名单

名称	电话	联系人	地址
晶合北京总店	67164859	韦时良	崇文门外磁器口临16号
晶合中发电子市场分店	62630299	李燕冰	中发电子市场1层(知春大厦)
晶合新城广场分店	67647711-102	马秀叶	玉蜓桥南300米新城广场1层
晶合百脑汇分店	65995814	周珏	朝阳区百脑汇3层
晶合西单华威分店	66030657	吴爽	西单华威五层
晶合垂杨柳分店	67790550	王诗南	广渠门外大街28楼东1号
晶合和平里分店	84210214	赵毅南	和平天元商厦对面
晶合大兴分店	69202500	高阳	北京市大兴县黄村镇兴丰街62号
晶合安定门分店	86472172	郭洪椿	安定门内大街181号
晶合奥尼特分店	63823449	周振清	丰台区文体路甲11号
晶合长椿街分店	66018119	毕云	长椿街国华商场对面
晶合万寿路分店	68159093	武利霞	海淀区万寿路20号
晶合科苑书城分店	68515544-2095	商超	公主坟科苑书城
晶合怀柔分店	69654005	姜涛	怀柔湖光南路怀柔2中西侧
晶合盛世情分店	62052901	范玉福	西城区新外大街F6号
晶合万事吉分店	67621945	李伟	丰台区永外刘家窑塔园12号



北京晶合时代软件技术有限公司 晶合软件销售连锁组织

《大众软件》读者服务部

邮购地址:北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱 邮政编码:100089

咨询电话:010-82634088、82634096、82634107、82634092

E-mail:jhyf@popsoft.com.cn 网上咨询及销售:www.jhpop.com(晶合软商网)

新品 电脑贺岁片 2CD+书 < 价值1934元 特惠38元

物超所值限量销售 书店软件店有售

安全:熊猫卫士6.0铂金版(完全正式版):是一款名列世界前茅的全方位的反病毒软件。(内含秘码可升级等同市场价358元的软件);VRV安全之星1+E(正式版)反病毒软件内置防火墙(市场价168元)

发财:JXC进销存财务系统标准版(正式版):特别适合中小企业及家庭赚钱,即买即用,如需升级等特殊功能,再加290元购序列号,便完全等同市场价1280元软件;**小聪网商**:轻松组建网上公司。(市场价128元)

欢乐:40部搞笑电影:阴差阳错、野兽与啤酒泡妞专家、倒霉修女、致命诱惑、巧追俊男、欠扁……20个电脑恶作剧程序:偷换壁纸、可恶老板、折腾屏幕、鼠标烂醉、关闭窗口、删除系统……32个精彩欣赏:惊险一幕、超酷文字、突发事件、门里有什么群、魔乱舞……20个屏保:星际争霸、摩登原始人、美食、灌篮高手……200个欢乐游戏:运动:超级运动员、飞车党……战斗:激光时代、猎杀……动物:企鹅指挥官、炸弹狐狸……益智:老虎机、脑筋打结……休闲:豪华黑白棋、仙境魔女……204个桌面壁纸……

捆绑总价值:1934元

总代理:北京永兴四方科技发展有限公司电话:62581139-803 北京连邦软件有限公司 电话:62525338

黑客天下 - 黑客揭秘及攻防大全 CD+书=29元

本软件囊括了黑客问题应有尽有的知识、软件和技术技巧。从黑客溯源到黑客展望,无不令人警悟!

重点内容 1、30余个黑客入侵的经典案例及评述。2、70多篇优秀文章剖析黑客攻击秘技,详解实用防范技巧及流行工具的功能。3、简介11类近700个工具软件的功能特点,部分附使用说明:

安全工具96个:侦测防病毒感染的AVG(Anti-Virus System)、杀毒软件AVP......

扫描工具57个:YAPS V1.2扫描器、木马端口扫描工具、可以看到*******数字的程序......

字典工具15个:黑客专用字典、JAVA字典......

IRC工具11个:IRC洪水工具、PING炸弹、在IPC上让其掉线的程序......

解密工具116个:破解高手的必备利器Softice、网络刺客、最棒的猜解密码软件-流光......

系统工具31个:mkit9x、LOCK-It、网络精灵netspy最终版......

木马工具59个:SubSeven1.2、冰河、BO2000......

炸弹工具104个:攻击软件udpflood、WinGenocide中文版、Windos下的端口攻击器Msnuke......

邮件工具32个:小榕的作品乱刀、POP3邮件检测和过滤软件、飓风邮箱清理器......

聊天工具33个:隐藏动态IP地址工具DC_IS中文版、OICQ代理软件OICQProxy、OICQ密码终结者......

其它工具85个:文件合并工具、FTP截取工具、代理服务器猎手2.8

4、简介网络安全网址110个,让您随时掌握网络安全新动向并成为个中高手。

正版1CD/9元(一次邮购邮资3元)

隋唐争霸	1CD	图库E网情深	2CD	300个小游戏	2CD
火狐狸	1CD	图库3D材质	1CD	游戏龙+横世霸业	4CD
电脑救星2000	1CD	图库卡通电影	1CD	千典游戏+生死魂斗门	4CD
雷曼设计师	1CD	图库平面设计	2CD	游戏龙4	3CD
儒林外史	1CD	图库边框情趣	1CD	心跳回忆	2CD
金瓶梅	1CD	图库手绘精品	1CD	郑智化*星星点灯	1VCD
红色风潮	1CD	跟我学多媒体电脑	1CD	千年等一回	1VCD
神暗时代	1CD	计算机故障诊断与维修	1CD	金版黄金套装	1VCD
FLASH先锋派	2CD	世界名家名曲赏析	1CD	陈慧娴*今天爱人是谁	1VCD
烈火文明	2CD	中外电视广告精品赏析	3CD	歌坛巨星小虎队	1VCD
梦幻西餐厅	1CD	网络建设工具大全	CD	陈星*没有恋爱的孩子	1VCD
恋爱物语	1CD	最新实用工具	CD	任贤齐*为爱走天涯	CD
世纪大富翁	1CD	东方网译完全版	CD	伍佰*爱你一万年	CD
战国	1CD	2年电脑教育报内容	CD	王菲*只爱陌生	1VCD
江湖任我行	1CD	通用软件精品	CD	孙楠*你快回来	1VCD
街机游戏精选	2CD	空战游戏大全	1CD	甜歌大全	1VCD
街机游戏库	2CD	音乐圣典	2CD	囚歌绝版*悔恨的泪	1VCD

自作网页也不难

4CD+书=48元

三部分内容

一、网页制作教程:入门-进阶- 正果,循续渐进讲解Dreamweaver、Flash、Fireworks等的用法,达到中高级水平。附另类插件扩展相关知识。

二、实例模拟:通过大量实例、源码和网页制作的技巧来引导你制作完整的网页。并附大量网页制作模版,由你填充完成。

三、工具素材集锦:数百个工具、一万多个素材图库供你选用。

迎春特惠

从3月2日至4月2日止,凡购买本公司新产品一次邮购100元以上可按"/"后"迎春价"汇款,免邮资。

2000万能工具库 2CD+书=35/28元

涵盖日常所需近200个工具,22类别,每类有内容提要,每有简介和使用说明。400个问题一次安装使用,随用随调,赠WINDOWS经典各类完整游戏100个。

3000万能工具库 2CD+书=35/28元

新增工具百余个,解决600个计算机常见问题,一次安装,时调用,赠游戏105个及许多动漫、名曲等。

新劲爆游戏王 2CD+书=28/23元

动作游戏精华300款,20个宠物,游戏补丁等。

100精怪游戏 CD+书=18/14元

各类精灵怪异游戏100个,对每个游戏附游戏说明和安装使用介绍,让新玩家玩得开心。

电子贺卡DIY 1CD=18/14元

50种贺卡模板,丰富的图片素材,制作如填图游戏

中外电视广告精品赏析及技巧 3CD=39/28元

2小时广告成品、专业点评和技巧说明

全能游戏精粹 CD+书=19/15元

遴选各类游戏中最具特色的部分游戏百余个,包括:棋类;牌类;麻将类;笑死人;整死人;赛车类;海战类;陆战类;空战类;模拟类;体育类;其他类,**赠**漫画30个,音乐18首,彩票模拟器。

FLASH PARTY先锋派 2CD+书=28/2

囊括100首流行FLASH音乐,120多个休闲FLASH游戏,个开心FLASH幽默,2200个FLASH音效素材,1800幅高清析×480FLASH图片素材,300特效字体素材,30个配套软件,Macromedia Flash5.0及教程 Macromedia Fireworks3.0等

3DS MAX3.X制作全面通 2CD+书=35/28元

讲解400多种功能菜单,几十个实例演示工具按钮的操作与应用。**赠**3D材质库20多个种类数千幅图片。

百万游戏攻略秘笈典藏 2CD+书=38/28元

含游戏1000余个100万字,最终幻想动画50余款**赠恐怖惊险完整大中小游戏3款**......

琴棋书画学与通

4CD+近300页书=58/45元

琴乐棋牌篇(赠近200首中外古典名曲)2CD+书=32/26元

书法绘画篇(赠100个经典完整WINDOWS游戏)2CD+书=32/26元

博览四艺百科,教练四艺技巧,畅玩各类棋牌游戏,欣赏名家名画300幅,名碑帖近百,名曲名歌200多首,超大容量,无微不至。

世纪编程点金 套装5CD+5本书=136/10

VisualFoxpr6.0 CD+书=36/28元 VisualBasic6.0 CD+书=36/28元 VisualC++6.0 CD+书=36/28元 C++Builder4.0 CD+书=36/28元 Delphi5.0 CD+书=36/2

让初学者从闪电入门,迅速提高到成为行家里手。特点:1、内容丰富,讲解翔实,图示生动。附录赠送大量函数说明、错误信息、实例原代码、相关及书名介绍。2、教学互动,富有实效。循序渐进、讲、例、练结合,全程真人发声。随意控制教与学的流程,在线检索所需学习内容。界面美观,音美。为广大编程爱好者及程序员所喜爱!

世纪图库黄金套装 8CD=58/48元

遴选近六万幅图片,适用于网页设计、广告设计、建筑设计、多媒体制作、出版、海报、名片、贺卡、包装、背景插图等各类专业设计,分类细致,方便检索。

疯狂打字员 CD+书=28元

玩疯狂游戏,成打字高手。本软件共分2部分:

一、5个游戏1个测验让不同程度的练习者迅速疯狂。1、键上热舞,配上动感十足的音乐,畅练指法。2、对对碰,既考你指法也考你记忆力,练习键盘键位。3、急速敲热球,飞速练习单词和打字速度。4、丛林激战,练中文打字速度及准确性,错了受罚。5、神秘的木乃伊,伴随埃及古曲,狂写文章。6、测验成绩,检验战果。

二、智能五笔输入法及教程。

软件邮购好便宜(免邮

着迷英语900句	7CD	99/65	许国璋英语套装	6CD
从零开始学英语	8CD	148/110	KV3000	CD+2FD
会计初级考试200	12CD+书	68/50	瑞星2001版	CD+2FD
会计中级考试200	12CD+书	88/75	洪恩毒盾+MCAFEE杀	2CD+3HD
极品街机游戏王	CD+书	19/15		
傲世三国	CD	68/60	深海争霸	CD
东方快车3000标准	CD	39/30	智能狂拼	CD
东方网页王2	CD	39/30	新神雕侠侣世纪版	CD
东方影都立体版	CD	49/40	超级解霸白金版	2CD
古龙群侠传	4CD	68/60	轩辕剑-天之痕	4CD
古龙群侠传豪	4CD	198/160	神偷2金属时代	CD
堕落天使	4CD	69/60	三国风云2	3CD
中国古典名著百部	CD	38/30	开天辟地3	5CD
世界名著百部	CD	38/30	全唐诗	CD
仙狐奇缘	4CD	69/60	全国计算机等级考试	
深海战将	2CD	48/40	WINDOWS	CD+FD
机械工程师CAD2001万能版	CD+书	98/70	网络三国攻略	CD
			东线风云	CD
石器时代	CD	29/26	西线风云	CD

专卖店部分:密云 69065752 顺义 69444192 天津 13502150852 天津 84282830 稷山 5528802 兰州 8836322 石家庄 13303210750 栾城 5402156 沪州 3990762 重庆 13658226619 宜昌 58223619 锦州 2830900 菏泽 5384118 茌平 4271275 迁西 8667850 包头 211 酒泉 265 广州 136097 当阳 139720 开封 3851 安阳 2631

永兴四方全国软件连锁组织总部
北京永兴四方科技发展有限公司

电话/传真:010-82641337 62632128/1986 82641338 62581138/39

邮购地址:北京市中关村北二街4号水清木华园5号楼111号(100080)收款人:東平安

门市:国投科海116B柜62548465 E-mail:itsea@public2.east.net.cn



捷波继成功推出

「射日」主机板

采用Intel最新815EP芯片组



主板，

唯有默契 方显出众

多年的磨合使得侠侣十分默契、珠联璧合、技艺超群；同样捷波的黄金伴侣师出同门，配合无间，武功不凡，此次初现DIY江湖，力寻知己英雄……

再推其黄金伴侣

捷波 GeFORCE 2



图形加速卡！



捷波资讯(中国)有限公司
jet way information (china) co., ltd.

捷波资讯
电 话：+86 21 6876 0066
传 真：+86 21 5081 2603
广州捷波 TEL: 020-3873 0528 020-3873 0527

free phone: 800 810 0195
北京捷波 TEL: 010-8264 4931 010-8264 4932
上海捷波 TEL: 021-6426 0632 021-6426 0634

web site: www.jetway.com.cn
深圳捷波 TEL: 0755-3260 858 0755-3322 603
南京捷波 TEL: 025-3613 681 025-3641 044

e-mail: service@jetway.com.cn
沈阳捷波 TEL: 024-2399 2155 024-2399 2166
郑州捷波 TEL: 0371-3846 655 0371-3846 638

自由白领

——21世纪家庭办公创业神话

只要能上网（家里、网吧都能行），你就可以坐在家里从事网站采编、栏目主持、网页编辑、广告发布、邮件收发，以及网络编程、网络贸易、网络经营等个人网络商务工作。这就是21世纪可以让人一夜间暴富的神奇职业-"自由白领"（国外称为SOHO），当今中国，在两三年时间内成为亿万富豪的青年首富们，无一不是从这里起家的。以前，自由白领的工作方式、运作程序属于绝对商业秘密被严格封锁。今天，中国电子音像出版社出版的《如何成为自由白领》，第一次将自由白领入门、起步、发展的详细步骤，毫无保留的全部公之于世。其实任何人都可以成为自由白领，基础好的可以直接经营，获取巨额利润；基础差的可以从入门学起，领取基本薪酬（每天上网3小时，月薪1000元、每天上网6小时，月薪2000元）。详情可去www.sohounite.com 或www.richgod.com 查询。

《如何成为自由白领》一书（出版号：ISBN7-900017-63-1/G.64 包括一张光盘、一本书和一张会员卡）。全国统一定价：96元。款到挂号寄出。

汇款地址：深圳市滨河路爱地大厦西座13楼 D室商务部 **邮政编码：**518045

收款人：深圳市一隆邦资讯发展有限公司

电话：0755-3551010 3551184

e-mail: soho@richgod.com

给你一个机会 做新世纪的新人类

连邦新品推荐



《搞笑游戏总动员》 双CD，35元

让你捧腹的搞笑游戏！令你开怀的搞笑游戏！在新世纪来临之际为您奉献一片欢声笑语。

此光盘内含有"万毒"的"整人专家"如：超级格式化、轰炸屏幕；有恐怖的午夜惊魂，如：坟场历险、午夜凶铃；有浪漫的爱情故事，如：恋爱测试、丘比特出击；还有哈哈乐园，如：疯牛、圣诞礼物等等，游戏众多、举不胜举。玩这些游戏，再内向的人也会情不自禁的开怀大笑，它可以使你忘记一切烦恼，不信？尽可试验！



《GAME风暴》 双CD，28元

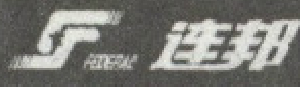
精心挑选数百款火爆、精彩游戏，是电脑游戏玩家必备之品。其中游戏争霸中有：神魔大战2、快打旋风2、恐龙射枪、爆笑人生剧场2、独立战争、洛克人足球等等；游戏攻略中有魔法师传奇、破碎虚空、生化危机2、"匪首"罪恶的一生等等。另外附增补丁、图形图像、宠物宝贝、游戏试玩和学习天地等内容。



《NG游戏强力出击》 双CD，28元

你想做一个身手敏捷、武功高强的江湖大侠吗？如果你拥有《NG强力出击》这套光碟，那么你将梦想成真。本套光碟收集了百多个NG游戏，还配有出招秘籍和角色宝典，可以让你在很短的时间内成为一个NG高手搏击于江湖的血雨腥风之中。主打游戏有：《拳皇9x系列》、《饿狼传说》、《风云》、《神风拳》、《密林地带》、《邪神之谷》、《龙虎之拳》、《超人学员》、《雀神传说》、《超级职棒》等等，任凭各位大侠挑选。

多功能现代汉字应用字典	45元	娱乐休闲大本营-欢乐游戏（双CD）	28元
屏保桌面精萃	19元	中国高等院校查询系统	50元
儿童智慧宝典上册（4CD）	68元	财务商务软件演示版专集	18元
儿童智慧宝典上册（4CD）	68元	管理设计软件演示版专集	18元
牛津剑桥初一英语多媒体学习光盘（双CD）	58元	电影风暴2000-蝴蝶梦（双CD）	28元
牛津剑桥初二英语多媒体学习光盘（双CD）	58元	电影风暴2000-公民凯恩（双CD）	28元
牛津剑桥初三英语多媒体学习光盘（双CD）	58元	电影风暴2000-翠堤春晓（双CD）	28元
尖峰英语-克林顿演讲录	19元	电影风暴2000-出水芙蓉（双CD）	28元
千禧大餐	19.9元	网络情人卡	19元
《全国专业技术人员职称英语等级考试辅导》该系列光盘按考试要求分为"综合与人文"、"理工"、"卫生"、"财经"四大类，每个类别各分为A（高级）、B（中级）、C（初级）三个等级。			38元/册



北京连邦软件有限公司发行 销售热线：010-62525338 转 8616、8617

各地连邦软件专卖店有售 邮购地址：北京海淀南路13号亿方大厦9层连邦公司 彭荣新 邮编：100080 免邮费

广告咨询卡

我在贵刊＿＿＿年第＿＿＿期的 □ 彩色 □ 黑白广告中看到＿＿＿＿＿＿公司（厂家）＿＿＿＿＿＿产品（技术信息），希望：

□购买　□索取资料　□询问价格　□参加培训

读者姓名：＿＿＿＿＿＿ 年龄：＿＿＿＿ 职务：＿＿＿＿＿＿

电子邮件：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

通信地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

邮编：＿＿＿＿＿＿

填好后，请贴在信封背面。

TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏
		1.
性别	电脑龄	2.
		3.
榜评：□有 □无		4.
邮编：		5.
地址：		

选票规则

★所选游戏必须为已发行的PC GAME;
★所选游戏不可超过5款，可少选;
★所选游戏若为英文版，请注明英文;
★填好后，贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱
大众软件杂志社收　　邮编：100051

《大众软件》读者评刊表（2001年第4期）

姓　名		性　别	□男 □女	年　龄	
通信地址				邮　编	

本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

□ 新闻速递　□ 新品初评　□ 专题企划　□ 前线地带
□ 专题综述　□ 实用软件　□ 晶合通讯　□ 游戏赏析
□ 硬件评析　□ 网络时代　□ 攻略指引　□ 游戏赏析
□ 应用心得　□ 问题交流　□ 游戏剧场　□ 有字天书
□ 读编往来　□ TOP TEN

本期您最喜欢的文章（请填写该文所在起始页码即可）	本期您最不喜欢的文章（请填写该文所在起始页码即可）
1.	1.
2.	2.
3.	3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱　大众软件杂志社收　邮编：100051

大众软件邮购中心

每次邮购产品需另付邮费 5 元　欢迎免费索取晶合软件广场（邮费 2 元）

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局 89-045 信箱　邮政编码：100089

热线咨询：010-82634107　82634092　E-mail:jhyf@popsoft.com.cn



晶合时代

晶合时代推荐　真诚回馈用户



明星志愿

新世纪，新的明星梦！《明星志愿2000》《明星志愿2》联袂主演。

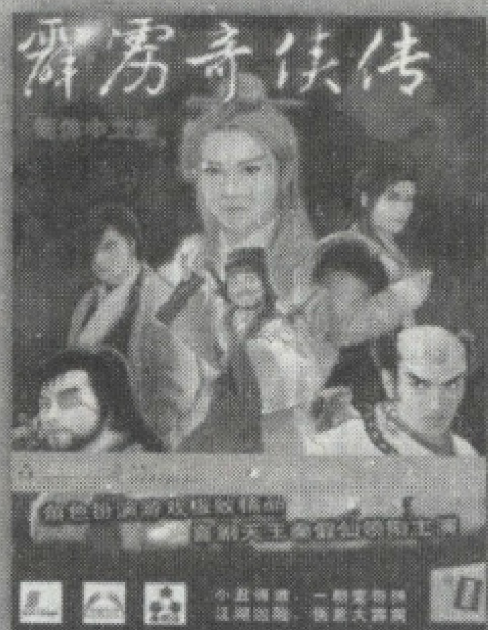
心动价:48



轩辕剑

轩辕剑（3）融会异国风情如史诗般的传奇故事，缔造武侠RPG游戏史上的丰碑！

抢购价：48



霹雳奇侠

小丑得道，一朝变奇侠江湖凶险，情意与霹雳

----20 世纪来中国游戏史上的最佳男主角，一个

抢购价:48

仙剑奇侠传



仗剑江湖梦已远，剑仙奇侠永流传。附：说明书，全彩《仙剑集》，仙剑全攻略.

收藏价：28

新天使帝国



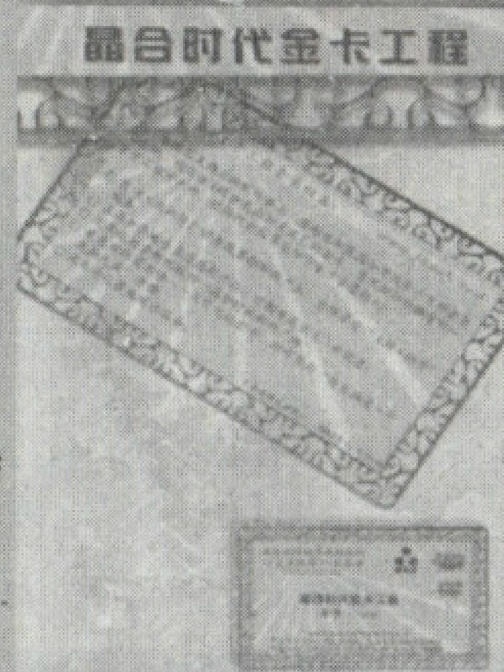
一场捍卫爱斯嘉大陆的和平圣战即将展开！

★经典战略游戏重出江湖
★超炫3D场景崭新视觉
★华丽战斗特效耳目一新
★亲切操作介面容易上手
★完整转职系统自组兵团

（珍藏版现已上市），

上市价：68

金卡工程



"晶合时代金卡工程"会员权益

（1）在《大众软件》读者服务部邮购产品全部享受"8 折 + 邮资"服务；

（2）在晶合各地软件专卖店选购产品，可拥有最低 8.5 折的优惠；

（3）定期收到全新改版的"晶合时代广场"；

（4）优惠购物奖不停 ---- 用户只需凭此金卡，即可参与"月月抽奖 + 年底抽大奖"活动；

（5）优先享受其他增值服务等等。

心动价：30 元 / 卡

大宇资讯精品　绝对物超所值

★热卖新品★	
爱的记忆（标准版）	38/35
爱的记忆（豪华版）	69/65
MP3 系列:	
齐秦	28/25
王菲	28/25
罗大佑	35/32
张雨生	25/23
张惠妹	25/23
心魔	48/45
新神雕侠侣	69/65
霹雳奇侠传	88/80
灵魂使者	50/45
异域惊魂曲	98/90
财神 3000	38/36
东周列国志	48/45
危机最前线 - 为自由而战	38/35
捍卫总动员	48/45
铁血联盟 II	48/45
企业王国	48/45
交通巨人	48/45
女皇骑士团	48/45
三国群英传 II（简装版）	29/25
神偷 2- 金属时代	68/65
梦幻模拟战 1	25/23
梦幻模拟战 2	38/35
梦幻模拟战典藏版	98/90
新倚天屠龙记	69/60
平妖传	39/36
圣诞任务	29/29
麻辣大富翁	25/25
《半条命》梦幻组合	98/95
樱之杰　8CD	68/65
MP3-BEYOND（晶合代理）	28/26
MP3- 张学友（晶合代理）	25/23
走遍美国 MP3（特惠装）	18/18
新围棋内战风云(上)	38/36
MP3 奥斯卡原创与怀旧经典	18/18
围棋学与玩	28/26
模拟终结版	32/30
深海争霸	50/46
红鹰敢死队	48/45
全明星网球 2000	48/45
极速摩托 - 铃木 2000	48/45
会声会影 4	98/90
暗黑破坏神 II（金装英雄版）	188/165
暗黑破坏神 II（标准版）	98/90
暗黑破坏神 II（豪华版）	228
产品包装较大，需加 20 元邮费	

★娱乐天地★	
毒蛇赛车	38/35
动作天下	28/25
黑暗之光	23/21
100 精怪游戏	18/16
极品街机	28/25
影视超人	28/25
幻想纪元	39/35
轩辕剑 3	128/110
仙剑奇侠传	25/23
明星志愿 II	48/42
明星志愿 2000	48/48
魔法大帝	58/55
特勤机甲队 III（屏保壁纸集）	35/32
可爱小猫咪	38/35
永远的伊苏	68/65
科隆外传	48/45
最终战记	48/45
大话西游	20/18
奇迹时代	50/45
异度空间	38/35
女神学院	28/26
KA-52 鳄鱼飞行中队	38/35
爱上网《求婚 365 日 II》	38/35
三侠五义 8CD	68/65
MP3- 谢霆锋（晶合代理）	25/23
装机必备 - 测试驱动程序大全	49/45
新围棋内战风云（下）	38/36
敦煌（特价）	29/26
百万知本家	38/36
MP3 欧美流行音乐精选	18/18
黑金	49/45
网络三国	29/25
烽火三国 II	29.9/29
心跳回忆典藏版扑克牌	18/18
古墓丽影之失落的神器	38/35
将军：全面战争	68/60
银河创世纪 II 联盟	68/60
模拟人生（中文版）	60/55
超级医生 III	38/30
剑侠情缘 II	38/30

★百宝箱★	
金山词霸 2001(专业版)	38/35
金山词霸 2001(升级版)	19.8/19
金山快译.net2001(标准版)	38/35
金山快译.net2001(升级版)	19.8/19
金山毒霸（标准版）	98/90
金山毒霸（钻石会员版）	198/185
超级解霸 2000	38.8/38
超级解霸白金版	38/38
Redhat Linux7.0 精装版	38/35
Redhat Linux7.0 简装版	12/12
3DS MAX3.X 制作全面通	35/35
驱动之家	38/35
克隆专家	38/35
还原精灵	38/35
音速光驱	38/35
影音播霸	38/35
东方影都（标准版）	29/26
东方影都（经典版）	39/36
东方影都（豪华版）	39/36
纯爱信纸	48/45
编程高手	148/135
玩转电脑	99/80
玩转 OFFICE2000	48/45
玩转 WINDOWS	99/80
2000 年万能工具库	35/32
大众电子贺卡 DIY	18/18
黑客防线 2- 远程工具全面解析	28/28
"魅力四射"多媒体秀制作高手	69.9/65
霸刀	49/45
会计资格考典 2001	38/36
千僖大餐	19.9/19
新电脑工具箱 II	35/32
WINDOWS　9X/ME 注册表系统工具大全	28/28
卡通电脑设计宝典超值版	38/36
轻轻松松做闪客 -FLASH5.0	35/32
决战黑客 - 追踪黑客全攻略	28/28
诺顿网络安全特警 2001(中文版)	238/210
诺顿个人防火墙 2001(中文版)	138/120

★攻城略地★	
异尘余生 II 攻略	14/14
最终幻想八攻略	15/15
英雄宝典 --- 英雄无敌 3 攻略	18/18
攻略手札（2）	7/本
攻略手札（6、7、8）	7/本
鹿鼎记二部曲完全攻略	15/15
沙丘 2000 攻略	35/35
黑客攻击防守秘技	29/29
黑客攻防技巧大全	28/28
麻辣大师 2- 完全"网恋"攻略篇	28/25

★万智牌★	
大战役起始牌	99/90
大战役补充包	29/29
预言起始牌(英文版)	99/90
预言补充包(英文版)	29/29
玛凯迪亚起始包(英文版)	99/85
玛凯迪亚补充包(英文版)	29/29
宿敌起始牌(英文版)	99/85
宿敌补充包(英文版)	29/29
万智牌专用牌夹	128/118
进口透明牌套	20/20
红色牌套	60/60
黑色牌套	60/60
万智牌九格牌模	4/4
进口透明牌盒（100 张）	13/13
进口透明牌盒（150 张）	16/16

TRANK software
中青旅创先软件

即时、模拟、策略类游戏



从身无分文的打工仔到腰缠万贯的集团总裁，经营超过40种行业，使用各种手段，横跨5大城市，纵横江湖，让您享受呼风唤雨，功成名就的快感！

上市热卖中！

49元

全程中文语音 49元

黑金企業

STREETWARS
CONSTRUCTOR UNDERWORLD

超能力格斗2012

公元2010年，世界上存在着许多具有超能力的灵能者，好战的国家均将这些人用于军事用途，借以强大自己的实力，也因此许多人葬身于残酷的人体实验中。为了防止灵能者继续无辜牺牲，KIETH开始领导并整合所有灵能者，成立一个名为“诺亚”的组织来对抗这些国家的暴政，为了达成这个理想，“诺亚”正式展开一系列的行动……

KIETH的好友BURN 对于“诺亚”的破坏行动开始产生怀疑。此时，KIETH挑选两位灵能者展开死斗，但决斗的过程中“诺亚”的一位灵能者－WONG背叛了组织，并且破坏了“诺亚”的地下要塞，而KIETH.BURN及“诺亚”组织中的所有人全在一场爆炸中消失……

时光流转来到西元2012年，在WONG的指挥下，军方对于灵能者超能力开发的技术大幅进步，武力瞬间倍增，相对于许多无法提升灵能者超能力的国家，因投入大量资金更使得国力渍乏。正当这些灵能者陷入绝境时，曾经领导“诺亚”的KIETH以精神感应告诉CARLO：“我即将复活！”。但KIETH真的能复活吗？CARLO希望重新组织“诺亚”来对抗WONG率领的“军事灵能者部队”，“诺亚”能成功吗？他们的明天又将如何呢……

2月底上市！

38元

360度天旋地转－全程3D画面

劲爆革命登场，绝对推翻您对一般格斗游戏的印象

<互动游戏>网站 http://www.tranksoft.c

中青旅创先软件产业发展有限公司　邮购地址：北京市海淀区知春路128号泛亚大厦8层　邮编：1
销售热线（010）62617707　82612745　技术服务热线（010）62628863　62570587　传真：（010）8261



邮发代号：82-727　刊号：ISSN 1007-7464　CN11-9203/TP　批号：新出音管[2000]065号

不管大小一样精彩

精心制作每一期是我们的原则。不管它们在计算机里的文档有多大，每一个都经过精挑细选，值得收藏。

有好玩的：热门游戏网站“石器时代”带你体验网络原始生活，乐趣无穷！



STONEAGE 網路遊戲 石器時代





有好用：金桥译港世界通、洪恩杀毒之星功能强大，WPS2001测试版是您信息处理的好帮手，各个超值，不容错过！

有好看的：博库E-BOOK每月有多本免费畅销书读，不亦乐乎！



水晶宝合

2001年“大众软件CD”全新改版！

双CD定价：20元

真实的3D即时战略游戏！

"星际迷航与星际争霸的碰撞！"

——PC GAMER

- 先进的三维影像图形技术将会带您进入一个可任意旋转和缩放的星球场景；
- 在游戏中，您可以指挥成百上千的强力火炮武器和作战单位；
- 您可以选择多种多样的建筑物来建设您的基地，其中包括新增的水耕法研究、光子炮台和许多其它有趣的建筑设施；
- 您可以选择作为星际联盟的一名指挥官、klingon族的光荣的勇士或是Romulan族星际帝国的一名队长，运筹帷幄或冲锋陷阵来完成42个独特的任务；
- 每个成员都有自己的名字和证件，随着战斗的延续和战斗经验的增加，他们将成为所有资源中最有价值的一个群体；
- 您将面对一个完全不同的新的异形种族部落；
- 探索、开发、扩展和发掘新资源都是您发展壮大自己领地的途径；
- 您将会强烈的体会到多人连网对战的乐趣。

决定你命运的时刻到了！加入星际迷航将茫茫的太空抛在脑后，在未知宇宙的空间开展一场世纪大决战！

取材经久不衰的电影系列

星际迷航 新世界

STAR TREK NEW WORLDS

Interplay BY GAMERS. FOR GAMERS. 14° East Paramount DOL SURROU



落日帝国

采用《虚幻》引擎 全新制作！

与《雷神之锤》、《生死命》相媲美！

第一人称和第三人称角色互换的动作设计！

落日帝国使用了革命性的Unreal竞技场游戏增强动作引擎版本。将玩家置身于一个绚丽的3D冒险环境之中。一个智慧性摄像系统将游戏的第三人称视角显示提高到了一个新的层次，不论是在封闭的岗楼或是开放的场地。一个专门设计的反转运动系统和活动的骨骼系统赋予了游戏人物十足的运行能力和灵巧敏捷度，同时一个革命性面部肌肉运动系统支持实时嘴唇动作和高度生动的交互能力。

SIMON & SCHUSTER INTERACTIVE PAN Interactive Publ. infinite loop Paramount DOL SURROU





编辑导语：

除去对西山居的采访，笔者在珠海最大的收获就是买到了一整套电视连续剧《东周列国》的VCD。我之所以非常高兴，因为第一是这部电视剧拍得相当不错，无论是剧本、道具和服装，起码是合我的口味，第二呢，它在珠海的售价要比在北京的售价便宜一倍。这套电视剧集把沉闷严肃的历史演绎得通俗易懂，又加上声光色效一样不落，正是休闲时的好伴侣呀！恰逢春节放假几天，笔者身体不适，躺在床上一连看了30多集，权当是看小人书温习历史吧。

突然觉得，这样的电视剧能多在假期里为学生朋友们放放就好了。学校教育似乎已经败坏了不少人对知识和文化的口味，使他们一看见历史、地理、物理甚至“学习”这样的字眼，就觉得反胃。其实，知识原本蕴涵着多么神秘绚丽的色彩啊。探索我们的自然世界，理解我们的人文社会，真是值得人一生向往的工作。

什么时候历史课本能模仿着光荣公司的产品，做成几个小游戏，当成作业让学生回家做，那可就有意思了。不知在中国会不会有那一天，哈哈，开个玩笑。

最后还想说一句，有些朋友可能认为漂亮的女孩子大都不会喜欢古板的历史，从不看史记，从不玩三国游戏，其实，事事无绝对噢！

白露

西山居素描

本刊记者/白露



提到西山居，笔者最早认识的就是裘新。不仅因为他是《剑侠情缘》的始作俑者，还因为联想注资金山重组后不久，他就调到了北京部门，负责西山居产品的市场工作，在北京的一些会议现场常常能见到他。他是个平静随和的人，即使初次见面，也不会让你觉得拘束。在公开场合回答记者提问时，他有着自己的风度，时时迸发的冷幽默也让人觉得很可爱。不知为什么在我的记忆里常常把这个人和大宇的姚壮宪相混淆。他们不仅在性格特征上有小小的相似，工作经历也同出一辙，都是带着自己的作品进入公司，并且都是由编程序做到了市场。

有时候事情就是这样，当你接触过某个组织的第一位成员，他留给你的印象往往就成了你对这个组织的最初印象。但是真正认识西山居，真正成为一个其内部生命的旁观者，还是最近的事。

前不久，西山居市场部的张小姐通知笔者一起去西山居在珠海的总部参观。去之前我把手头所有能收集到的关于金山公司和西山居的报道整理了一下。其实几年来《大众软件》关于该公司的介绍一直没间断过，最近的一次是鸦嘴兽（没错，就是"鸦"嘴兽）在去年写的一篇专题综述文章。文章对金山公司程序员的风貌作了很好的刻画。通过这些资料，我对西山居有了进一步的印象。去珠海的时候北京正在下雪，整个北方的大地上都是一片苍茫。而此时的珠海，却依然是一派"云青青兮欲雨，水澹澹兮生烟"的南国风情。空气里弥漫着海洋的气息，初次在这个城市霓虹下行走的路人，都不免精神恍惚。

傍晚，我们抵达了金山公司总部。那是一栋中规中矩的6层白色建筑，坐落在一片葱郁的灌木丛中，毗邻一条光洁大道，背景是海边的丘陵和彩霞。罗晓音从楼上跑下来迎接我们。对于此人，用"只闻其声，不见其人"来形容再贴切不过了。笔者对他的印象还停留在2年前的一张照片上——长发，儒雅。而今的他，已经和照片上有了些许变化。他接触过很多行业，复杂的人生经历带给他的感受，早已融入到他的音乐创作里。罗晓音喜欢的音乐类型很广泛，他告诉笔者，NEW AGE、JAZZ都是他的最爱，在"剑Ⅱ"的原声CD里你可以体会到他对多种音乐营养的吸收和再创造。

晚上7点多钟，对于绝大部分人来说，正是工作学习一天之后，身心疲劳，需要放松的时候，但这同时也是西山居的成员们工作精力最旺盛的时候。穿过"逍遥网"的办公区，来到2层楼的最里面，在灯火通明、贴满产品POST的房间里，到处是神经兴奋的年轻人，有的在讨论着新游戏的某段剧情，有的则对照着厚厚一叠原画稿在电脑里创作着新的生命。在这里，我见到了《剑侠情缘Ⅱ》的所有主创人员，他们有些看起来还是不折不扣的孩子。为这款游戏绘制封面酷哥的竟是一位小巧玲珑的MM，笔者高度怀疑她是某位日本偶像的崇拜者，不然"剑Ⅱ"的男主人公怎么看起来那么象XXXX呢？还有一张桌子上堆满了各种画集、一台二手电视机和若干瓶白酒。它的主人叫吴浩，负责"剑Ⅱ"人物头像的设计绘画，曾有过在光荣公司任职的经历。笔者很想和他聊聊，遗憾的是笔者在珠海期间一直没能在工作时间见到他，因为笔者每晚8点前都要离开西山居回旅馆休息。

西山居的成员中，象罗晓音一样阅历丰富的人不在少数，这有趣的巧合里又包含着某种必然。象《剑侠情缘Ⅱ》主程序员赵青，就是新疆阿尔泰生人，就读于湖北武汉，最后又在珠海西山居参加了工作。他个人最喜欢的游戏是《盟军敢死队》，认为其中的程序做到了天衣无缝的地步。笔者很欣赏他平和的性格，自然和他聊得就多了一些，他有一句话给笔者留下了很深的印象：做自己想做的事，是最大的幸福也是最大的痛苦。我觉得这句话除了有为理想而放弃很多东西的含义外，应该还有一层意思，就是说当一个人在做着自己心爱的工作时，





是不能容忍任何缺点的——可在有限的时间和精力里，达到尽善尽美的境界又往往是不可能的，于是痛苦便成了人工作时经常的伴侣。

晚上睡不着觉，我就索性到外面去散步。夜深了，街上空无一人，却依然灯火通明。珠海的道路修得非常好，宽阔的路面可以和长安街媲美。道路中央的隔离带不是铁栅栏，而是一条修长的花圃，沿着笔直的路灯下去，盛开的热带花朵闪烁着透明的红光。在人行道的树丛下摆放着长条木椅，以供路人休息纳凉之用。这在污染严重的大城市是不可想象的。听说同样是作为移民城市，深圳已经趋于饱和状态，对于新移民，无论在资产或学历上都有了更苛刻的要求。而珠海还完全处在一个亟待人才的开放时期，正是这样一个城市，吸引着祖国各地有冒险精神的青年前来创业。

第二天中午，在金山公司的食堂里，我见到了WPS和金山毒霸等部门的负责人，并和他们进行了攀谈。想到全国各地可能有无数人现在正在用着金山的产品，但是对于它们的制作者，却很少想起过。在吃饭的时候，我和罗晓音等几个西山居的主创人员聊起音乐创作的问题。在软件行业中，以当红歌星作为产品形象代表，金山公司是首创，而且形成了传统。在其产品发布会上助阵的歌星名单上，白雪、零点乐队、谢雨欣等一些熟悉的名字历历在目。罗晓音突然想到该为他们的新产品《天王本生》找个形象代言人了。笔者觉得毛宁是一个很好的选择，正好表达了一个大牌工作室反种性歧视的立场，但不知在场的人作何感想。



零零散散谈了一些对西山居的印象，但我想玩家最关心的还是他们的游戏作品。下面让我们一起来看看他们未来的几部大作吧。

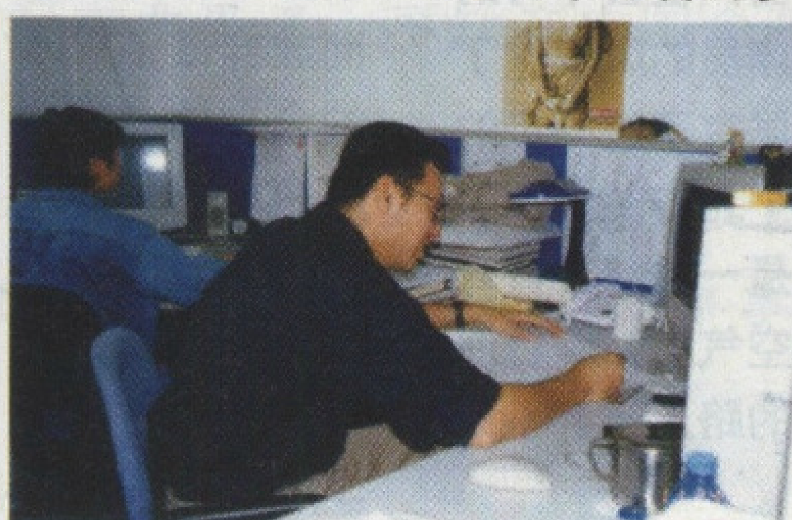


首先是《剑侠情缘Ⅱ》的外传即将在今年中旬上市，它依然采用了《剑侠情缘Ⅱ》的引擎，主角设定为武林高手之后代。这款作品特别强调了人的性格对命运的影响。主角最初的理想是做武林第一的高手，而通过游戏中的种种历险，通过玩家面对命运作出的不同选择，主角的人生目标也发生了转变。游戏策划人徐晓华告诉我，这是个典型的A·RPG游戏，游戏流程控制在十几个小时之内。一共有8块大区域，80多个场景，最大场景达到100屏的面积。而且游戏的战斗系统也将有所增加，但是具体的内容还要留待游戏发售前透露给大家了。

西山居近期的另一部大作叫做《天王本生》。该游戏采用"剑Ⅱ"的改进引擎制作。其最初的剧本是由一个美国留学者创作的。它讲述了佛教中天界阿修罗战争中的一段传奇故事。制作人员对这部作品要达到的目标是"刻画情感、人性深刻"。

在明年，西山居还将有两部真正的重头作品问世，那就是2002年2月的《剑侠情缘Ⅲ》和6月的《剑侠情缘Ⅲ网络版》。主程序员王炜告诉笔者，"剑Ⅲ"将采用3D引擎。他谈了决定使用3D引擎的原因。3D游戏较之2D游戏，绘画工作量大大减少，而且武术动作的判定要比2D游戏好。而且这样一来"剑Ⅲ"中的人物将以"点"为移动单位，比起传统RPG游戏人物以"格"为移动单位的方式来自然真实了许多。目前工作室还在集中力量制作"剑Ⅲ"的3D引擎及美工、程序的相关前期工作，并准备与韩国进行技术合作。其故事内容现在还没有完全定型。按照西山居以往的惯例，是先搭建剧本前期的设计思路，然后再群策群力用两个月时间撰写策划案，如果有可能，也不拒绝外来作者的参与。







除去原创作品外，从去年开始，西山居工作室还迈入了游戏代理的行列。其代理的两款欧洲产品《飞鹰行动》和《飞行英雄》已经面市。在其今年的计划书中，对台湾地区、韩国、日本及欧美游戏的代理议项已经提到议事日程上来。那么在西山居工作室里，代理游戏的选择权是由谁来掌握的呢？给予笔者的回答是来源不定。只要游戏好，任何成员都有选择的权力。目前西山居已经配备了两名专职翻译做游戏汉化的工作。“其实我们也一直想代理一些大陆制作组的产品”，罗晓音解释道，“但是目前大陆地区的游戏制作行业还普遍不成熟，而且代理费用往往高于韩国和日本游戏。以后一旦时机成熟，我们也要代理优秀的大陆游戏。”

在今年，西山居打算一个季度推出4到5款代理产品，因为本身有着可以充分利用的研发资源，而且在市场运作和销售渠道上西山居也都积累了一定经验，所以他们对成为“品牌代理公司”的目标还是有着相当的信心。近期他们代理了一批韩国游戏，配合当前社会上的“韩流”风尚，在户外、地铁和电视台等多种媒体进行立体式宣传。

三

在采访即将结束的时候，笔者对西山居的成员提出了一个问题。我说我在网上看到过一些玩家批评西山居的作品时，态度十分粗暴，看法也非常极端，或者说批评的方式是不留情面的。请问你是怎么看待这个问题，你的情绪是不是会受到这种批评的影响。

他们的反应很平静，认为做世界上任何一件事都会同时听到人们反对和赞同的声音，更何况是一个面向无数人的产品。在作品上市之前，他们已经作好了接纳一切批评的准备。而当产品一上市，他们关心的焦点就不在于玩家批评的态度是否严厉，而是批评的问题是否真的存在。他们一致否认外界的尖刻指责对他们的影响有笔者想象的那么严重。罗晓音还强调说，西山居有定期的玩家需求性报告，他们很重视与玩家的交流。

今年，在珠海唐家湾的信息产业基地，市政府专门为金山公司开辟了5万多平米的“金山研究基地”，以奖励其对珠海发展所做出的贡献。当我们看待一个事物的时候，有时候视点必须要高于该事物所处的时代背景。西山居这些年来以一贯的态度制作产品，在商业运作上也尽力做到有声有色，短短几年中既熬过了国产游戏生与死的考验，也体验了踏上红地毯的成功喜悦，尽管和国外优秀作品相比他们的游戏还有着这样那样的不足，尽管有些玩家对他们还抱有很多成见，但是从长远的角度来看，他们毕竟还是在不断进步，而作为国产游戏先驱时代的参与者和弄潮儿，也绝对有着自己的历史价值。他们为国产游戏做出了什么样的贡献，总有一天会被人们所认识。



西山居工作室目前有成员28人，不久前工作室曾有过一些人事变动，目前的几个项目骨干成员中有一部分就是从厦门火凤凰和天堂鸟软件公司过来的。而这次去珠海我并没有见到李兰云先生。他离开西山居已经有一段时间了。人才的流动对于一个行业来说并不是一件坏事。最早人们把他、裘新和罗晓音誉为西山居的三剑客，这听起来颇象是在讲一个武侠故事。那么按照这种故事的经典结尾，他们也理应是各赴前程。而那英雄聚首、风云一时的业绩也就成为民间久久流传的一段传说。

在结束这篇文章之前，我想再把“西山居工作室”名称的由来透露给大家，也算是回答一些朋友们好奇的疑问吧。求伯君先生的童年是在浙江新昌度过的，在他家的附近有一个叫西山，是他经常散步游玩的地方。所以在他的公司里，他把最充满魅力的游戏制作组定名为“西山居”。后来在某些地方，人们把西山居的工作人员戏称为“居士”。

附录：西山居大事记

1995年5月	西山居创作室成立；
1996年2月	《中关村启示录》在北京、上海、广州3城市同时举行首发式；
1996年3月	《剑侠情缘》制作组成立；
1996年5月	《中国民航》上市；
1997年3月	《剑侠情缘》举行首发式；
1997年4月	《剑侠情缘》专场音乐会在北京举行；
1997年12月	和珠江电影制片厂、珠海电视台联合摄制《地雷战》中的电影片段；
1998年1月	《剑侠情缘》获《大众软件》年度大榜第33名，在大陆游戏中名列第一；
1998年2月	《剑侠情缘》被《多媒体世界》读者投票选举为“最受欢迎的电脑光盘”；
1998年3月	《抗日—地雷战》在南京大屠杀纪念馆举行；
1998年4月	《人民日报》以《电脑游戏竖起民族旗帜》为题报道《地雷战》发行的消息；
1998年10月	《光明日报》在“净化电脑游戏”的专题讨论中褒扬《地雷战》；
1998年11月	《地雷战》被《电脑报》读者评选为“最受欢迎的国产游戏”；
1998年12月	香港《PC game》杂志记者专访西山居；
1999年1月	《大众软件》、《家用电脑与游戏机》、电脑爱好者》、《电脑商情报》等国内著名游戏媒体记者联合来珠海采访西山居；
1999年2月	《剑侠情缘》获得《大众软件》“最佳国产RPG游戏奖”、“最佳音乐奖”；
1999年4月	《决战朝鲜》在北京首发，和八一电影制片厂联合举行首发式；
2000年6月	《剑侠情缘Ⅱ》在北京首发，形象代言人谢雨欣小姐现场演唱片尾曲。

烽火传书



最近找了不少老歌，从《万里长城永不倒》到《我的中国心》，还有《迟到》、《蜗牛与黄鹂鸟》什么的，每首都很经典。没人的时候可以偷偷放来听听，虽然大多旋律一般，但很多人都反映，失去的回忆经常可以在尘封的老歌中找回。过去的残破影像会在音乐声中翩翩起舞，我也常常因此在不知不觉间露出傻笑。

需要说明的是，虽然经常会怀怀旧，但我也会偶尔为将来考虑，希望这足以证明自己还不算老。大多数人都相信，回忆过去不如计划将来。看来大多数人的过去都不是很成功（至少是不满足），而不可预见的将来又是如此诱惑，以致"希望"成了潘多拉盒子里最后的也是最珍贵的物种。当然，有希望总是好的，虽然谁也不能预见它，但多数人会顺理成章地把它想象成一片地肥水美的大好景象。你可不能说这是妄加揣测，这可是对未来、对人生的美好憧憬。嗯……举个例子，看看抽彩票运动吧，小小一张纸上印着多少美丽的人生啊，一旦中招儿，仙及鸡犬矣！以前竟然有人说，中奖的几率比车祸还小。你知道每天有多少人辗转于车轮之间吗？足够发动一场战争的！就算中奖几率比这小，那数字也够一两次非洲小国政变的了。奇怪的是，尽管未来如此绚丽，仍然有相当数量的顽固份子喜欢过去的东西。在他们眼里，已经发生的事更加真实，也许是他们想象力匮乏，想象不出中奖后的金黄色人生吧。



都说时间是永恒的，象条直线，可惜生命只是上面的一个小线段。在自己的线段里，我们骑坐在今天的游标上，走的路越远，身后用来回忆的就越多，走的路越少，前面可以期望的就越多。可不管我们走了多远，只要"未来"一天没有耗尽，希望就永远不会是零，只要希望不是零，它就会是无数人的救命稻草。这使我突然想起干戈寥落的国产原创游戏，真不知道该回忆它的过去，还是要相信它的将来。回忆吧，有些惨烈，展望吧，又不知道它有没有拣到潘多拉的盒子。

天堂鸟

雇佣兵战记

Rogue Wars

游戏类型：策略、主视角射击
制作：ReAllis
发行：ReAllis

自从《狼穴3D》问世以来，主视角射击游戏大多是让玩家们穿梭在迷宫般的走廊中。《部落》的出现打破了这一格局，使玩家们能够在广阔的野外



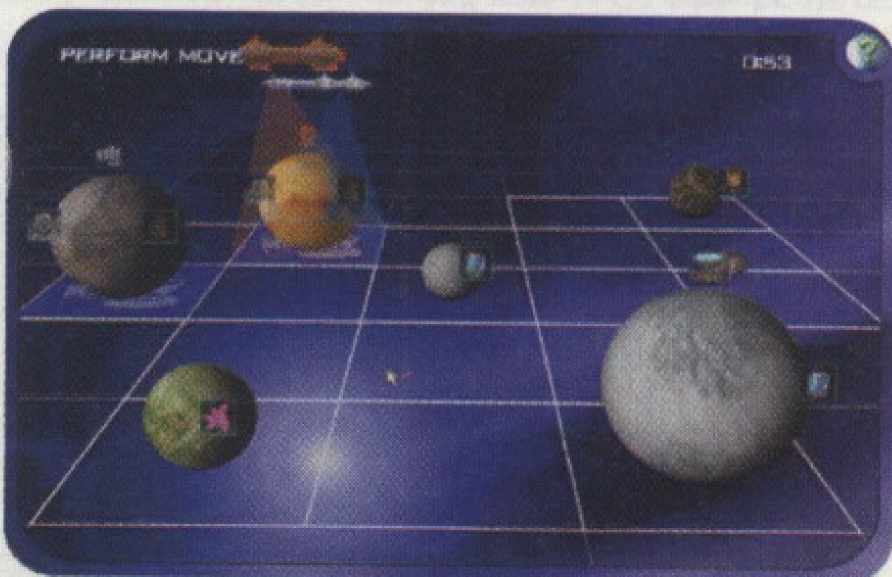
狩猎。而我们今天要介绍的游戏《雇佣兵战记》(Rogue Wars)，则集合了这两种特点，既有传统的拱廊恐怖，亦有旷野的疯狂，是个新奇的大杂烩。

游戏的背景故事是这样的：你指挥着一艘人类的太空船，载着雇佣兵来到一个新的星球，打算用垦荒机将这里整改成人类的新家园。不幸的是，另一个叫作“边缘人”的氏族也在做着同样的事，他们也派来了太空船，也载着雇佣兵和垦荒机。于是，战争爆发了。这款游戏很有些战棋类游戏的风格，与故事性很强的射击游戏Half-Life也有些相像。实际上游戏提供了两种操作模式——回合制的策略部分（你在这里选择战场，把雇佣兵派过去），以及第一人称视角的战斗部分（具体操纵你的兵士作战，以期获得最佳战果）。你的基地便是太空船，在你和边缘人氏族之间的星球上，有着你们迫切需要的资源——欧米加水晶。没有这些水晶，你的垦荒机就是一堆废铁。喏，指挥官，情况就是这样，如何克敌制胜就看你的了。











游戏的开发者是ReAllis公司，他们准备了5个雇佣兵供玩家们选择，有人类，也有边缘人。作为战斗场景的星球共有12个，个人作战模式则由24个任务场景组成，地球任和边缘人各占一半。至于联网作战部分，据说是这款游戏的重头戏，开发小组将在这方面不遗余力。

最令人着迷的当然还是游戏的战斗部分，如果你不喜欢游戏的策略部分，那么你应该直接进入游戏的战役场景，那里的任务场景都已经设置好了，对手是千手如来电脑本座，你只需进去开战就可以了。敌人会像潮水般地进攻你的基地，情形十分可怕，要么怎么叫做“死亡模式”呢？如果你能在限



定的时间里坚守阵地，你就是高手了。游戏还有战争模式，这是专为那些喜欢策略部分的玩家准备的，你可以选择电脑当对手，也可以与朋友对战。

（山东　疏流）

编者按：

看来人口、环境问题真的很重要，这么多游戏都是讲述外星移民战争的故事。不过暂时还不用担心，现在人类还不能自如地离开地球，所以战争灾难会被困在地球上。

荣誉勋章——联合攻袭

Medal of Honor:Allied Assault

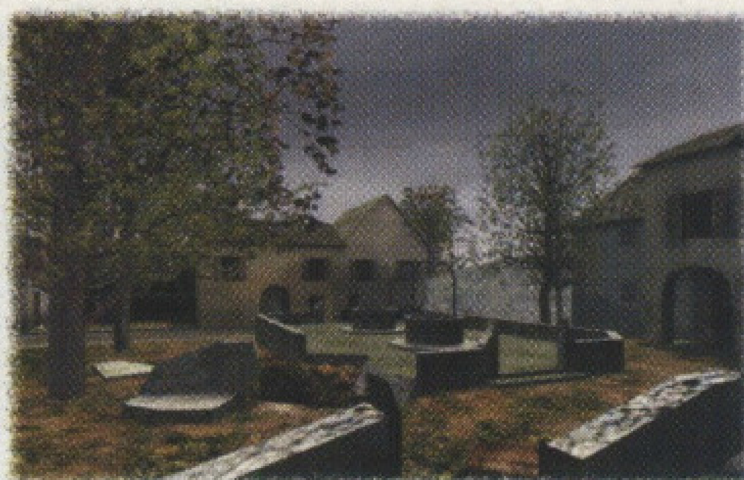
游戏类型：射击
制作：2015公司
发行：2015公司

记得小时候最喜欢看的便是二战题材的电影，



无论是欧洲大陆的炮火还是太平洋上空的空袭，无不给人以巨大的震撼。然而游戏业长期以来似乎忽视了这个领域，虽说有少量的游戏如《盟军敢死队》、《闪击战》等，但还是不够热心。现在全世界的娱乐业又开始炒起了二战题材，大批的有关小说、电影即将面世，一些敏感的游戏开发者也注意了这一现象。有趣的是，动作最快的竟然是致力于PlayStation游戏开发的2015公司，他们已经有了一款





二战题材的射击游戏，叫作《荣誉勋章》，现在只需搬到PC上来就可以了。哦，不不，实际上搬过来的是他们专为PC开发的续集，《荣誉勋章——联合攻袭》，使用的是Quake II的引擎。



喜欢“狼穴”历险的玩家们又该兴奋起来了，与传统的射击游戏不同，《荣誉勋章》所涉猎的都是二战时期的真实事件，同时又让你感受到玩Quake和《神偷》时的惊险刺激。虽说它脱胎于游戏机，但它那丰富的细节让人惊叹。举个例子，你向敌人扔过去一个手榴弹，他们居然会有3种反应：逃跑；扑上去拯救同伴；或者捡起来扔还给你。隐蔽的功能使你在面对大批的敌人时有生还的



可能，或者突然把枪口顶在敌人的鼻尖底下。你所使用的完全是当时的武器，甚至连开火的声响都一样，无论是墙上挂的画还是背景音乐，都使你有一种身临其境的真实感。



不过也有一项缺陷，在笔者这样骨灰级的PC游戏玩家看来，或许是不可饶恕的——它看上去仍像

是个PlayStation游戏，画面质感较差，象是充满了泡泡。另外，开发PC版的也不是原来那帮人，他们都去开发另一个新的PlayStation游戏了，看来并非真的打算进军PC领域。不管怎样，我们总算有机会重温半个世纪前的欧洲战场，在北非、诺曼底甚至德国本土作战。所使用的武器有火焰喷射器或雪尔曼坦克等，你还可以穿敌人的军服，在敌战区大摇大摆地活动。制作游戏插曲的也仍然是原来的人员，使游戏的风格保持了一贯性。



《荣誉勋章——联合攻袭》将于今秋上市，到时PC玩家终于可以尝试一下，看看那个使众多游戏机玩家颠狂的游戏是个什么样子。你不必羡慕别人去看即将公演的二战大片《珍珠港》，你将有机会打一场自己的二战。

（山东　十里明川）

编者按：

虽然是纳粹德国犯的错，但受害者不会忘记，就象我们不会忘记日本军国主义一样。虽然是游戏，但仍然表现了多数人的倾向。

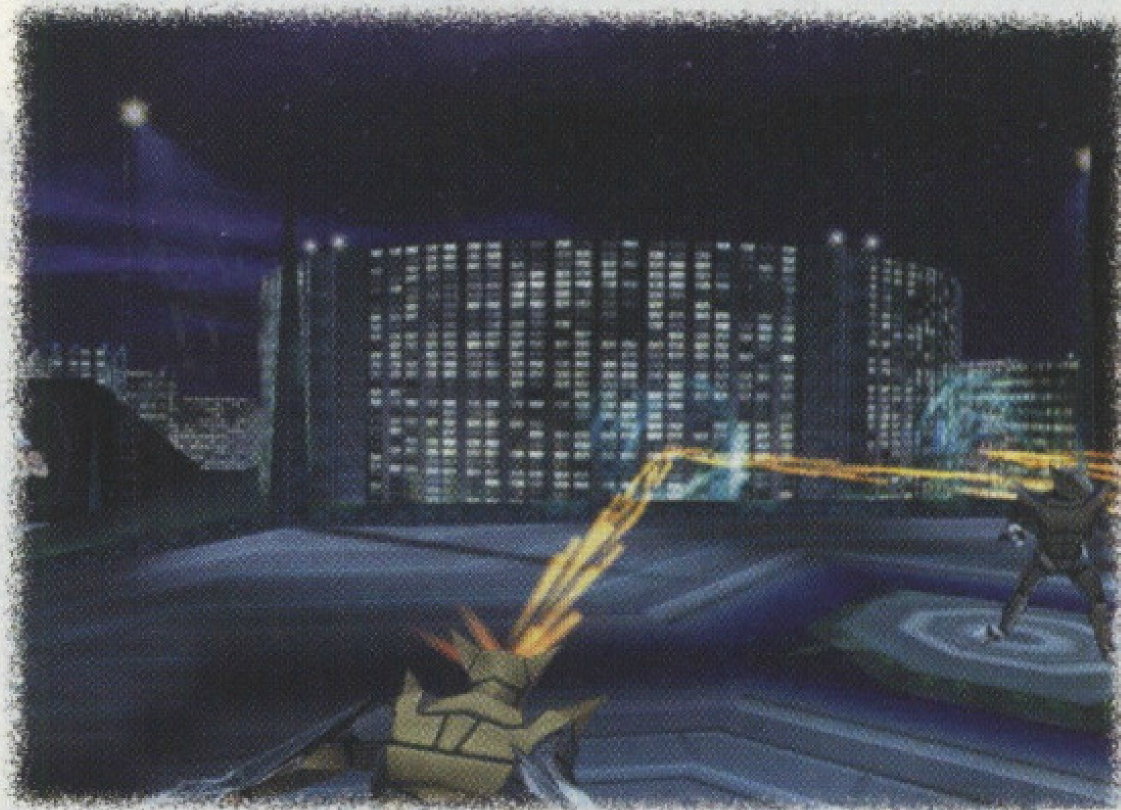
格斗天尊——战地
One Must Fall:Battlegrounds

游戏类型：格斗
制作：Diversions
发行：Diversions

《格斗天尊》是7年前的一款游戏，而今披上了华丽的3D外装，卷土重来。如果你当年就是个格斗游戏迷，或许还能记得它。1994年可以说是格斗游戏的极盛时期，它是人们在偷闲时过一把瘾的好选择，而那时口碑极佳的策略游戏则需要花费大量的时间，远不如玩格斗游戏的多。不过呢，当时PC的格斗游戏属于才起步，受机器配置的限制，无论是画面还是操作感受上都有些惨不忍睹，远不如街机的格斗游戏来得流畅和华丽。直到《格斗天尊》一代的出现，才打破了这一格局，或者说PC机才有希望与街机一较短长。



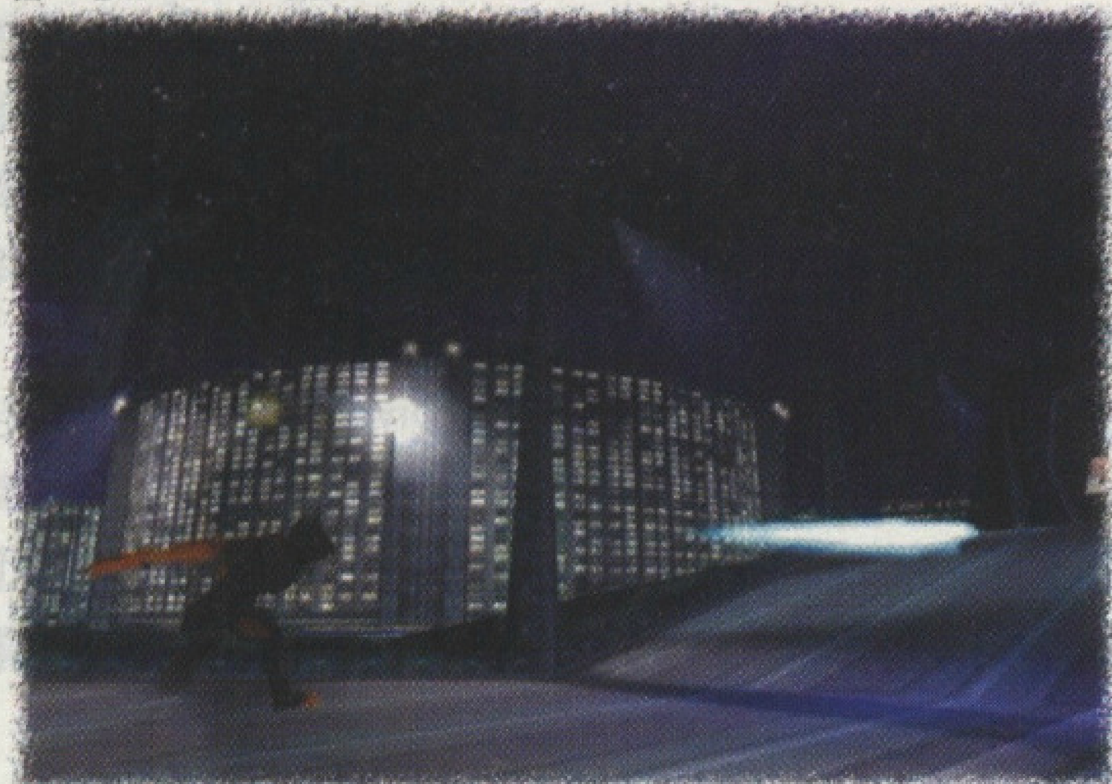
游戏业漫长的7年过去了，Diversions公司又想起了这位元老级的游戏，运用当今最新的技术为它制作了一款续集《格斗天尊——战地》，打算在新世纪的第一个春天上市。这些新技术包括一个3D引擎和独特的视角镜头，故事也不复杂，格斗游戏嘛，谁会在意它的故事呢？你只需知道那时的人类开始利用大个头机器人来代替他们格斗，就足够了。



如果你在过去的格斗游戏中能踢出“飓风腿”，那么这款游戏对于你来说一点也不复杂。尽管屏幕中的角色上窜下跳，动作让人眼花缭乱，但你只需记住相关的键在什么位置就行了。你用打字的速度敲出几个英文字母，你控制的人物就能打出漂亮的组合拳。游戏中的“战地”共有8个：城市街头、尖刀洼地、荒漠、发电厂、冰山、火山口、太空船和大峡谷。每一个场景的危险和难度都不同，向你提出不同的挑战。

游戏中共有8个斗士供你选择，名称也稀奇古怪，有的叫“螳螂”，有的叫“美洲虎”，甚至还有一个叫“军阀”的。不消说，它们的拳脚功夫不





尽相同，你得逐个去熟悉一番。例如那个叫“部队”的家伙，可以召唤流星雨来助战，还可以在战场上设置地心陷阱。“美洲虎”的特长是速度，会施展冲击波和排炮射击。噢，你该说这不是切磋武功了……

《格斗天尊——战地》近期即将上市。它过去曾把街机流畅的格斗游戏搬上了PC，而今又搬到了网上，而且是3D的。我们将在这款游戏中欣赏机器人为我们表演格斗术，不知机器人是否会因此学坏，在将来某个时候统治人类，让我们在未来的罗马竞技场为它们表演。

（山东　启龙）

编者按：

习武之人，惩恶锄奸（唉？不是强身健体吗？），所有不顺眼的家伙自然就是奸恶之徒了，所以街霸式的武状元应运而生。其实，看看这些角色形象，也不象什么好人嘛。



六翼天使

Seraphim

游戏类型：动作

制作：Valkyrie Studios

发行：N/A



在这款游戏中，玩家终于可以感受一下“搏击长空”的爽劲了。不，你不是驾驶着什么战机啦、直升机啦之类的东西，咱自己就有翅膀！尊号也很威风——“六翼天使”，9级天使中地位最高者，《圣经》旧约中称呼你“撒拉弗”——你手执圣斧，铲除妖魔，仗着武器好且正义在我方。看看游戏的插图吧，难道还不能使你激动起来么？

《六翼天使》是Valkyrie Studios开发的一款3D动作游戏，雄心勃勃地打算再现射击游戏的辉煌。故事背景自然是取自《圣经》，相传远古时期的一些天使过于淘气，制造了巨大的破坏机器，受到严厉惩罚，被贬到人间做你我一样的生灵。不过呢，人家到底还是天使，在落地的刹那，他们变异成了一群有翅膀的生灵。有的充满智慧，开始向人类传播宗教；有的充满战斗的欲望，开始做新家园的保护神；还有一些“死不改悔”的，就变成了恶魔。这些“六翼天使”之间不断地爆发战争，有时还和人类作战，主宰一切的当然是万能的造物主。这和《圣经》里的故事不太一样，显然被游戏的编剧（文字策划）动了一番刀斧，你可别当真了，说是从《圣经》里看来的。



当你开始操纵一个“六翼天使”进行游戏时，就进入了一个快





节奏的三维精彩世界。其操作感受有些类似《雷神之锤》，所不同的是你不仅可以在地面上穿行，还可以腾翔而起，用绚丽的魔法把天穹照亮。你有时会袭击一些人类的部落，有时要去刺杀某个部落的首领，有时要去干掉敌人正在制作的某种超级武器。开发者为你设计了一大堆形形色色的任务，让你过足瘾。不过你可别忘乎所以，独自一人去袭击人类庞大的太空母船，它会像蜂窝一样放出无数的战机来和你搏杀，让你吃不了兜着走。



角色的自行设计是这款游戏的重点之一，也就是说，随着经验值的增长你可以选择角色的特长。有几个部落在游戏开始时让你选择，天使部落是空中霸王，魔族擅长魔法，恶魔族则擅长近身搏杀。

《六翼天使》的上市日期未定，因为还没有联系好发行人，看来Valkyrie开发公司尽管设计了一大群“六翼天使”，却忘了给自己找一个保护神。

（山东　卓组长）

编者按：

据说天使都是没性别的，而且大多和睦安祥，除了那个叫路西法的。不过因为向往他们的强横战斗力，人们总是想象天使发动战争。作为神怒的化身，天使在攻击的刹那和恶魔没有区别，不知道这和他们的性征有没有关系。（打雷啦！）

邪恶岛——失魂者的诅咒

Evil Islands:Curse of the Lost Soul

游戏类型：策略
制作：Nival Interactive
发行：N/A



俄罗斯的Nival Interactive开发公司经过长途跋涉来到欧洲，再游过大西洋到达北美，准备向全世界玩家呈献一部精心开发的策略RPG。这部游戏的名称叫做《邪恶岛——失魂者的诅咒》，它可能成为一部经典游戏，像钻石一样熠熠发光，为RPG市场再续一把火。目前它的开发工作正迅速接近收尾阶段。

玩家所扮演的角色在古废墟中醒来，你不知道自己是谁，也不知为何到了这个地方。你开始四下游荡，很快就发现这里并不太平，孤独一人很容易丢命。你终于找到一个村落，以此作为根据地，开始探索这个美丽的3D虚幻世界。天降大任于斯人矣，虽说你并不十分情愿，好在你还有一个同伴，他面对危险时的勇气与诙谐给你很大的支持。

游戏的主线会把你引向3个主要的岛屿，它们的气候和地理环境各不相同，每个岛屿又分几个场景，布局与EverQuest有些类似，是有先后次序的。岛屿一个比一个大，敌手也越来越凶猛狡猾，但人类的城邦也更为先进，你能购买到的武器用具也越来越精良。不过，并非所有的人类都对你友好。



那些注重游戏感受的玩家或许会注意到，这个迷幻世界之所以如此迷人，游戏引擎在背后起了很大作用。镜头可以任意旋转缩放，仅用鼠标便能实现。游戏引擎还为你模拟了即时光影和夜与昼的变化，日出和夜晚的灯光看上去很让人陶醉。开发者为你提供了长达100小时的游戏时间，即使是骨灰级的玩家也该感到过瘾了。尤其是他们在已经熟悉的RPG世界增添了一些新的特性，例如让玩家自己设计大量的魔法、升级制和作战技巧，还可以设定武器、防具的性能。虽说在开始时掌握起来



会有些难度，但这种设定是令人感到兴奋的，因为你终于可以使游戏依照自己喜欢的方式进行了。当然，前提是你得先钻研一番。不过别担心，据说它不会比《博德之门》更难。

如今上网方便了，不少玩家开始关心新游戏的联网作战性能了。《邪恶岛》可让6人联网组成作战小组，联手出击。游戏的时间很长，大家一同来探索这些神奇的岛屿，网友之间通过密切合作，克敌制胜，其乐趣远非个人版所能比拟。

好啦，关于《邪恶岛——失魂者的诅咒》目前了解的就这些了。游戏上市时间估计在4月，在新世纪的第一个春天，RPG迷们便有这样一款大作可玩，实在是件令人高兴的事。

（山东　戈五）

编者按：

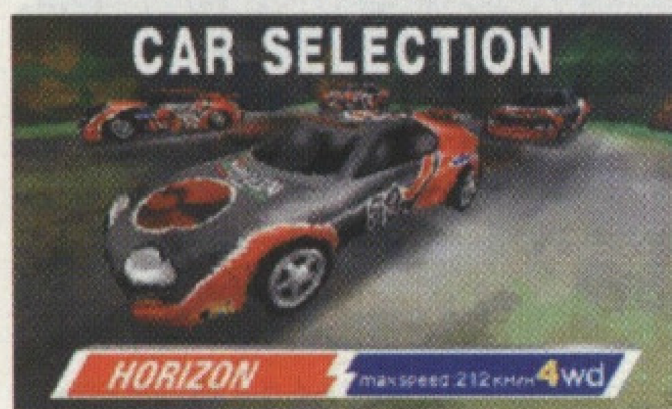
“邪恶岛”、“失魂者”还有“诅咒”，都是很恐怖的字眼儿，但这种名字往往代表着肤浅的表面现象，其实象“钟楼”这种名字倒更能营造气氛。不过，为了广大青少年着想，表面就表面了吧。

尖声惊叫4×4赛车

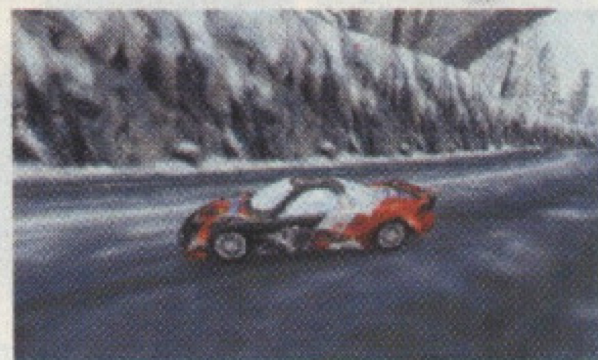
Screamer 4×4

游戏类型：竞速
制作：Virgin Interactive
发行：EA

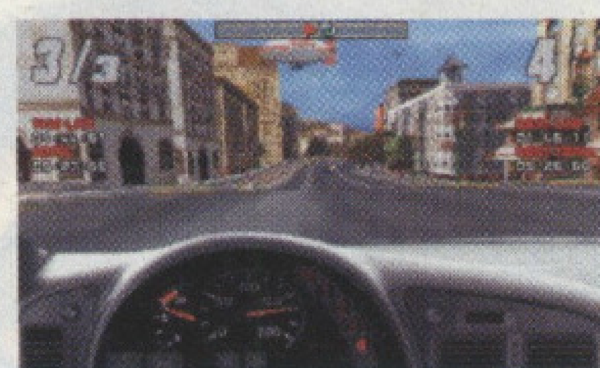
这个赛车游戏的名字叫作“Screamer”，尖声惊叫！玩家从名字就会知道这个游戏的特点是什么。在我所知道的范围内，《尖声惊叫赛车》系列是一部



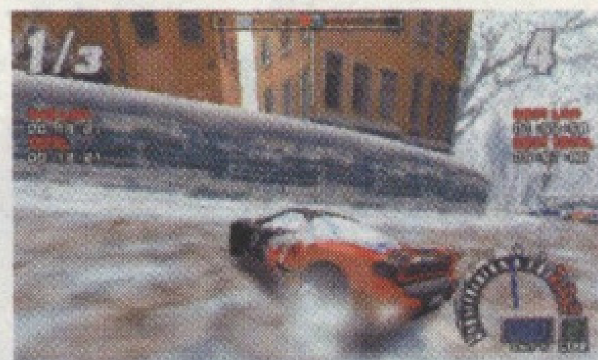
虽然简单，但是足可以令人无比激动和非常愉快的赛车游戏，前提是只要你热爱速度的刺激，热爱无畏的冲刺。它令人痛快！



这次，新的《尖声惊叫4×4赛车》加入了新的赛车和赛道，最令人振奋的是，一切改进都是为了更快的速度。新的赛车共有5辆，每辆都是超时代的。超时代的意思不仅是其超豪华的外表，更为重要的是拥有超时代的速度。游戏中加入的7个新赛道，包括了中国、加拿大、土耳其、英格兰、哥伦比亚等地。玩家可能对中国赛场会很感兴趣，我也可以告诉大家，中国赛场的挑战性的确是非常大的。驰骋在中国的土地上，可能感觉会不一样哟。



游戏对3D加速的支持，使得画面的完美和速度的流畅都有了很大的保证。赛道旁的各式建筑，飞扬着尘土的土地，绿色和黄色相辅相成的世界，一切都和现实无疑。你驾驶着赛车就将在这里和你的对手为了荣誉而飞驰。改进了的AI，电脑不再是容易战胜和轻易被你抓住规律的了，面对不同的境遇，电脑会选择不同的战术和你周旋，而这时，你会以为你的对手是一个活生生的人。石头，泥土，冰雪，可变的天气和一切对你不利的条件都是为了增加游戏的难度，你需要挑战，胜利将不会是垂手可得的。你应该去选择驾驶适合不同条件的赛车来迎接挑战，当然最终让你获得胜利的只能是伟大的驾驶，速度带给你冠军。



作为一款以刺激取胜的游戏，音乐当然是动感十足的。这款游戏为了凸现音乐的重要性，在每一次赛车中，你可以随心所欲地换音乐，选择你比较喜欢的，是不是可以帮助你更好的赛车呢？

摇滚，速度，外加你内心的尖声惊叫，这就是《尖声惊叫4×4赛车》！

（游侠创作室　HAPIII）

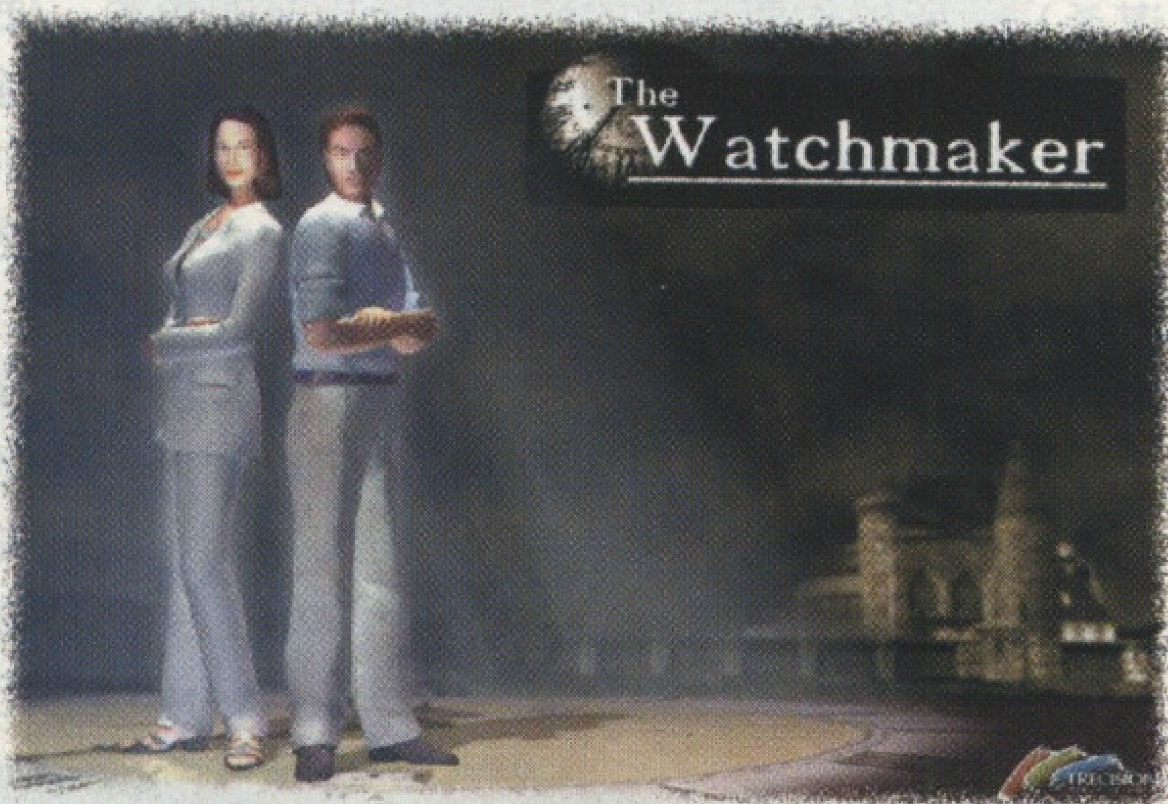
编者按：

真是很矛盾。受尽日常生活的压迫后总想通过刺激来缓解，速度的确是不错的选择。但如果有一天真的坐进F1，又开始怀念平庸的步行了。

钟表匠
Watchmaker

游戏类型：冒险
制作：T.B.A.
发行：N/A

超自然现象，神秘事件，古代的宗教，一部机器所隐含的秘密，把这些结合起来就构成了充满神秘气氛的“钟表匠(Watchmaker)”。游戏是围绕一部神秘的机器展开的，据说它和地球上某处具有神秘而强大力量的地方有着密切的关系。



钟表匠和其它的游戏有一个明显不同的特点，就是不只有一个主角，而是有两个。一位叫做







Victoria Conroy，是位年轻成功的律师；另一位是Darrel Boone，苏格兰学院创始人，致力于超自然现





象的研究。他们两人一起被委派去一座澳大利亚的神秘、阴森的古堡中做调查。

两位主角都可以由玩家来进行控制。实际上，许多谜底需要依靠每个主角各自不同的能力才能解决。例如，Victoria可以利用她迷人的魅力来吸引工作人员的注意力，提供给Darrel偷取道具或探索某个场所的机会。玩家所进行的就是要让Victoria和Darrel互相配合，成为一支有效的研究小组。



游戏的操作方法并不象现在所流行的即时3D冒险游戏，而是采用了鼠标点到哪里走到哪里的那种经典模式。鼠标左键点击物品可以对其进行观察，鼠标右键则是执行使用物品的功能。虽然角色的行动也可以用方向键来控制，但使用鼠标将更为方便。对于那些玩惯了猴岛这类游戏的玩家来说，用鼠标来代替键盘控制可能是件非常棘手的事情。

T.B.A.制作的这款游戏有着经典冒险游戏的一切要素：日夜的交替，非线性的谜题，精彩的对话和优秀的3D图形，而且还有惊人的Internet即时游玩功能。虽然可能还要过一段时间我们才能到神秘的古堡中冒险，但相信到时候的冒险之旅一定会让各位终身难忘。

（游侠创作室 WILLFU）

编者按：

冒险游戏永远是这样，不是在古堡，就是在荒岛。主人公多数为科学家，因为他们自身没有足够的战斗力，随时都有挂掉的可能；由于工作原因，

他们总能接触到怪异事件；因为科学家拥有丰富的知识，所以更能深深体会恐怖，换了白痴只会对着异形傻笑，不过倒落个痛快的死法。

行星边际
Planetside

游戏类型：图形MUD
制作：Verant Interactive
发行：Verant Interactive

你曾想有3000个陌生人同时对你进行追杀，而你得到的帮助可能只是一些微不足道的火力吗？你可能认为这是个天方夜谈，但在Verant Interactive开发的《行星边际》这款大型多人在线游戏中，一切都将变成现实。



《行星边际》的背景设定在无限的宇宙中，那时无数的社团之间正在进行着一场残酷的竞争。你将自由地加入某一个社团为他们工作，他们一开始只会提供你一些基本的设施，然后你所要做的就是支付给他们两成利息。在随后的日子里你要考虑是继续为社团服务，还是组织隶属自己的部队，建立新的团队。





《行星边际》中包含着很强的角色扮演元素。游戏所提倡的赏金制度，使得你不时会面对其他玩家的攻击（甚至有时你会同时面对众多敌人的蓄意谋杀）。所以你要不断的培养你所扮演的角色，使它更为强大。一开始你的阶级只是普通的公民，当完成了各种任务后，角色会得到相应的提升。当你的地位提高后，你会学到更新更好的技术，得到更多游戏带来的乐趣。

在这个世界中，一个人想要生存是非常困难的，所以你必须寻找一些后援。你可以加入一些已经稳固存在的团队，这些团队无所不在，一般来说是有着一个领导者，类似于一种半自治的团体，接受和执行各种任务。当然也会有一些临时组织的团队，因为许多任务需要团队成员之间的紧密配合才能完成，所以你可以临时召集一些人手组成团队，而任务完成后就各奔东西。



游戏的每个服务器允许3000个玩家同时在线，每个服务器有着8块大陆。因为所属的社团不同和任务之间的利益关系，你会发现战场上会不停的有着冲突爆发。

总体上，《行星边际》看上去有点类似于《异尘余生》的多人在线版，但控制战斗又是以主视角射击的方式来进行的。这种全新的尝试无疑会带来更多的玩家，同时为现今过多角色扮演类的在线游戏带来了全新的感觉。

（游侠创作室　WILLFU）

编者按：

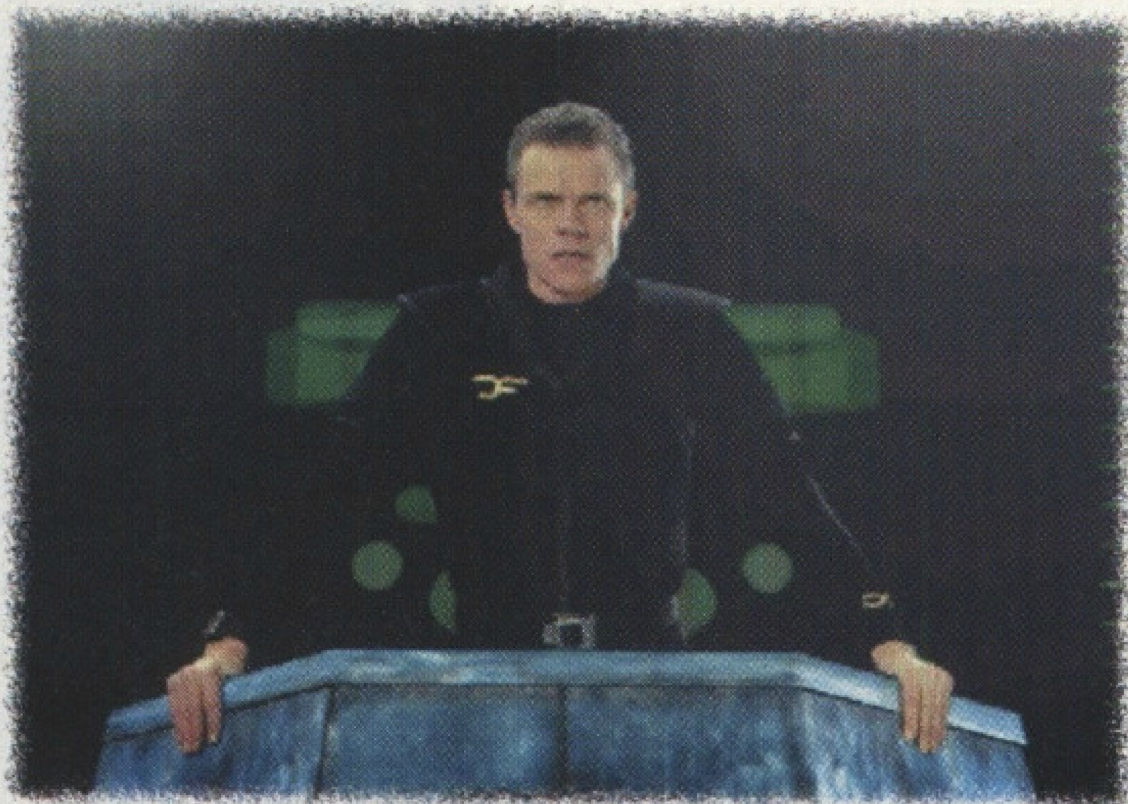
做游戏的人多数追求真实，可再真实能真过现实吗？可尽管如此，人们还是沉浸在各种网络游戏中，并不断赞叹它的真实程度。看来有问题的不是现实的规则，而是现实中的失败之举。

游戏试炼场

深海战争
Deep Fighter

游戏类型：射击
制作：Criterion Studios 发行：Ubi
系统配置要求：奔腾233、64MB内存、WIN95/98

最近，好好玩了一下《深海争霸》，以致看到这款《深海战争》时，有一种拨马便走的冲动。可能是大海本身就充满魔力，笔者终于还是鼓起勇气作了一番尝试。



幸好，《深海战争》不是即时战略，而是一款以海底世界为背景的射击游戏。不知大家是否记得，很久以前Criterion Studios做了个叫《海底文明》（Sub Culture）的游戏(很环保的)，《深海战争》可以说是它的续作，只是从情节上相对暴力一点，不过不管怎样，还是要冠以保卫家乡的名义。

《深海战争》的画面具有极强的表现力，从荡漾的海水到巡弋的游鱼，从明亮的大陆架到幽暗的海沟，游戏将玩家置身于活生生的自然环境。除了自然景观，你还能看到智慧的痕迹，有上古时代的遗迹——亚特兰蒂斯，有现代技术的产物——海底基地，一切都完好地浸泡在这永恒的海水中，受到它的保护。游戏中的自然景观和船只等是按照合理比例制作，制作者参考很多相关资料来达成这一成果（大概都可以去设计潜艇了了）。不过，遗憾的是，爆炸效果实在令人失望，就是从海底火山里射出几个挂火的大石头，颇是破坏气氛。除了这些表



面现象，制作者在游戏的AI方面也下了不少功夫。敌人不在是傻傻的和你硬拼，它们时而象黄蜂一样地进攻，时而象蟑螂一样地撤退，擅长近战、夜战、麻雀战，足够你头疼！

Criterion Studios不希望玩家因为线性的情节而抱怨，所以尽力在任务方面给予玩家的更大的自由。你不必完成特定的任务，也不必用特定的方式完成任务，方向只有一个，路有许多条。

总的来讲，《深海战争》算是有些另类的游戏，拥有梦幻般的场景，不为争名夺利而战斗，这些都给人以新鲜感。我们提供的只是一个DEMO，希望正式版不会令人失望。

枪手历代记
Gunman:Chronicles

游戏类型：主视角射击
制作：Sierra 发行：Sierra
系统配置要求：奔腾II300、64MB内存、WIN95/98

笔者玩过的主视角射击游戏不知道有多少了，真正留下印象的并不多。除去DOOM、《毁灭公爵》等传世之作外，只有《雷神之锤》系列和《半条



命》笔者认为是经典。《雷神之锤》的魅力在于优秀的对战系统，而《半条命》则开创了真正有情节主视角射击游戏的形式。今天的这款《枪手历代记》就是使用《半条命》引擎制作的游戏。

《半条命》的图像引擎刻意表现场景的真实性，不象《雷神之锤》系列和《虚幻世界》系列，它没有大红大紫的光影效果，这样的表现力更能渲染故事情节。《枪手历代记》走的是《半条命》的老路，仍然是一个孤胆英雄，为了解除巨大的危机，只身犯险。是不是有点老套？不过，不这样玩家不满足呀。正如前面所说，游戏场景极力表现现实，虽然故事一开始就发生在虚构的太空船上，但和NPC的互动使玩家亲身经历一场电影式的情节。



对于国内玩家来说，这类游戏的情节就意味着“英文天书”，尤其是解谜成分再强一些，更是让人抓狂（这也是《半条命》在国内叫好不叫座的原因）。不知道这款《枪手历代记》国内有没有代理，得到确切消息后再担心这个不迟。

信长之野望——岚世记

游戏类型：策略
制作：KOEI　发行：KOEI
系统配置要求：奔腾200、32MB内存、WIN95/98

《信长之野望》已经走过8代了，一款游戏能够如此经久不衰，它的魅力是可想而知的了。朋友们看到这期杂志的时候应该已经发行正式版了（国内代理不知要等到何时），不过目前我们只能就手头的DEMO作一番简单介绍。





DEMO只能选一个剧本：1534年5月 信长诞生。一共有大内义隆、细川晴元、今川氏辉、武田信虎、织田信秀等97个诸侯可供玩家选择。进入游戏，欣赏完精美的动画后就会看到更精美的主画面了，比起前作，只能用“更上一层楼”来形容。游戏的主指令分为：奉行、合战、人事、外交、诸势、买卖、间谍、军团、静观等，大体上就是传统的那几项。游戏的战斗部分改进较大，指定攻击目标、分配人手之后就可以进入战斗画面了。战斗场景的画面表现一流，除了将山川、河流、丛林、城郭等精彩地绘出外，各种天气现象也很能烘托气氛。这些天气会直接影响到战斗，这也是游戏强大互动性的一个体现。在战术指挥上，你将惊奇地发现，是以传统即时战略的方式进行的，框划、点击……怎么样？够紧张吧？





《信长之野望——岚世记》比起历次改进，可以说是变化较大的，尤其是战斗的部分。不过，相信在正式版中，会有更多的惊喜带给大家。



中国游戏报导

◆ 本刊记者　生铁

奥美签约《星际迷航》

最新得到消息，武汉奥美将在国内代理发行国外最著名的星战题材作品《星际迷航》（STAR TREK）系列的两部新作——《堕落》（STAR TREK DS9：FALLEN）和《新世界》（STAR TREK：NEW WORLD）。这两部作品分别是动作冒险类和即时战略



类游戏，结合迷幻庞大的宇宙故事背景，将使我们国内的玩家也有机会体验这一系列名作的风采。

另外奥美的第一批PVC用户卡已经邮给用户了，这是奥美客户服务的一个进步，对会员身份的认证和售后服务将是一个良好的开端。在武汉的总公司已经成立了售后服务中心，这样可以更好地联系奥美的各分公司，以解决用户的问题。

MGAME活动不断

韩国宇智科通公司进军中国市场后，针对玩家展开的活动一直不断。前不久为《黑暗之光》玩家



举办的两次游戏寻宝活动和一次“体育”比赛都取得了成功。当时在游戏中每个地方都人头攒动，他们互相碰撞着寻找宝物，活动场面非常热烈。宝物分别被广东和江苏的玩家获得，奖品是17寸三星彩色显示器。而在游戏中进行的田径比赛则显得非常搞笑。这种在网络游戏中展开寻宝活动，在游戏中与玩家交流，无疑是网络游戏带给商家的一种新思路。MGAME本月还将举行第一次网络比武大赛，获胜者还将获得丰厚的奖品，请《黑暗之光》的玩家注意一下MGAME网站的报名方法哦。

游侠创作室新世纪聚会圆满结束

游侠创作室新世纪聚会于元月29日在上海红土地酒楼隆重举行。本次聚会邀请了国内各大游戏媒体，网站，公司以及各相关新闻出版单位的嘉宾，和游侠创作室近20名成员一起，就目前国内游戏业界的各种问题进行了畅所欲言的讨论。会议在热情洋溢的气氛中进行，很多以前在网上的同事搭档还是首次见面。在会上，首先是游侠创作室向各位游戏界人士汇报了过去的工作，展示了今后的计划。一些传统媒体和厂商代表也在会上作了精彩的发



言。而属于同行的网站代表如网易游戏频道、硅谷动力egames、网络驿站、EMU-ZONE和MEGADOWN等国内游戏网站的站长们都为游侠创作室传授了自己的心得和经验。在会上大家也对目前国内的游戏行业进行了深刻的探讨和总结。北京电视台，南京电视台，西湖明珠电视台等媒体还对会议进行了录像和专访。

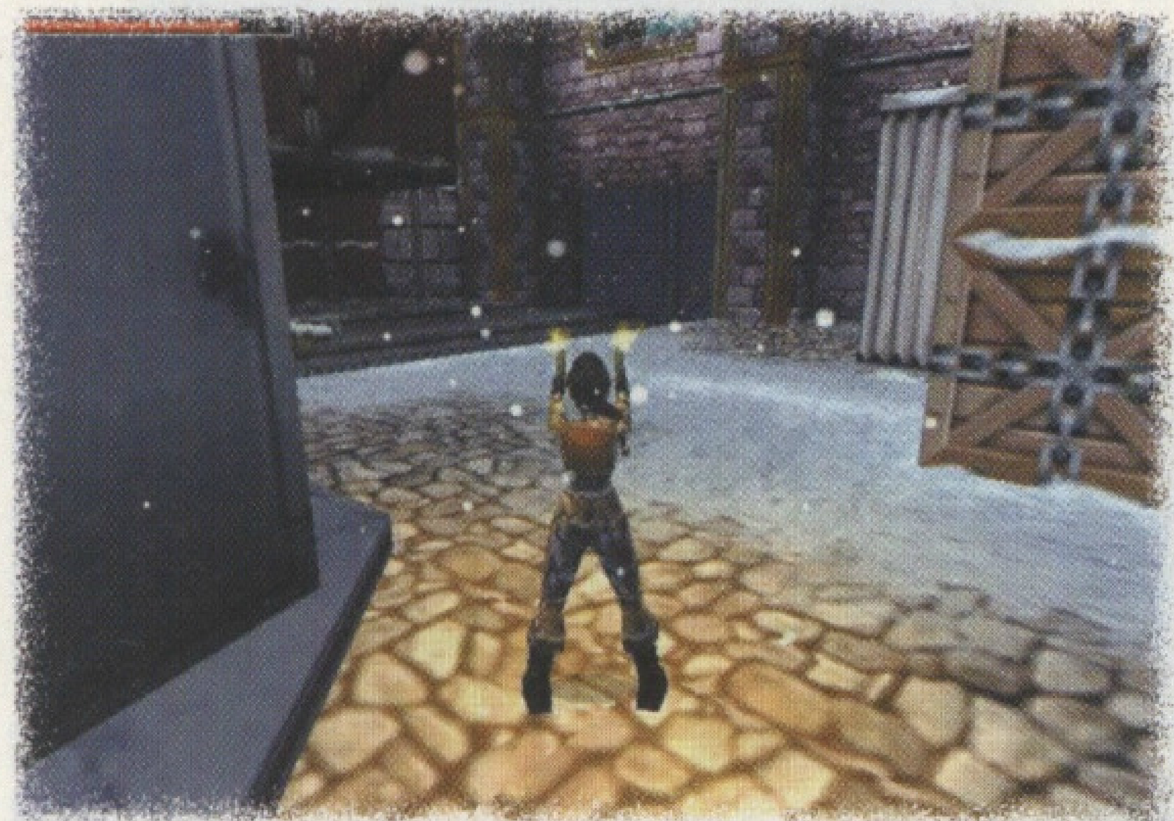
新天地代理两款新作

Activision去年的第一人称大作《命运战士》(SOLDIER OF FORTUNE)将在近期由新天地公司推出，参考价格48元。这部游戏被称为有史以来最残酷的第一人称射击游戏。在游戏中你将扮演一位经



验丰富的原美国特种部队成员，为夺回4枚被恐怖分子抢走的核弹，横跨半个地球四处追寻你的猎物。你的行动将成为美国史上的最高机密，为了世界的安全，你绝不容有失。不要让敌人有机会反击，你的任务，就是生存。

在《古墓丽影——最后的启示》中，劳拉被困在金字塔里，生死不明之后几天，她以前身边最亲



密的人们集合在她的住所，为她和她的荣耀举行了纪念仪式，共同追忆劳拉以前不为人知的冒险经历。这就是《古墓丽影历代记》的由来。这将是基于经典的“古墓丽影”引擎的最后一部，也是颇具总结性的一部。游戏共分为4大关，13小关，贯穿劳拉的各个时期，地点也各不相同，还有一个助手Zip帮助她过关。想当年这个系列作品也算为开创新天地的知名度而立下了汗马功劳，这纪念性质的最后作品也当由新天地出品。

汉化的悲哀

编者按：从今年开始，新闻组开始建立了特约通讯员制度，以下是本刊在法国的特约通讯员文宇宁发来的一篇文章。以后我们还会陆续刊载类似的文章，试着从一种非官方的视角提供更多新鲜报道。刊载文章的原则并不都代表本刊立场，但会尽量成为一部分玩家的喉舌。

我是“苦闷的猪”，旅法留学生。今天想向大家介绍一下中法软、硬件市场之异同。在这里稍稍释一下题：因为法国本土文化浓郁，带有很强的保守性，一般的英文游戏他们是不买帐的，所以打入法国的软件必须“法化”。而本文就是围绕着汉化与法化游戏软件的差别展开的。

一、发现问题

旅法已近一年，虽然是来学习的，彷徨与苦闷之际不免打打游戏。因为出国的关系，从不买正版的我也找了几套经典大作带到法国（都经过各大公司汉化）。

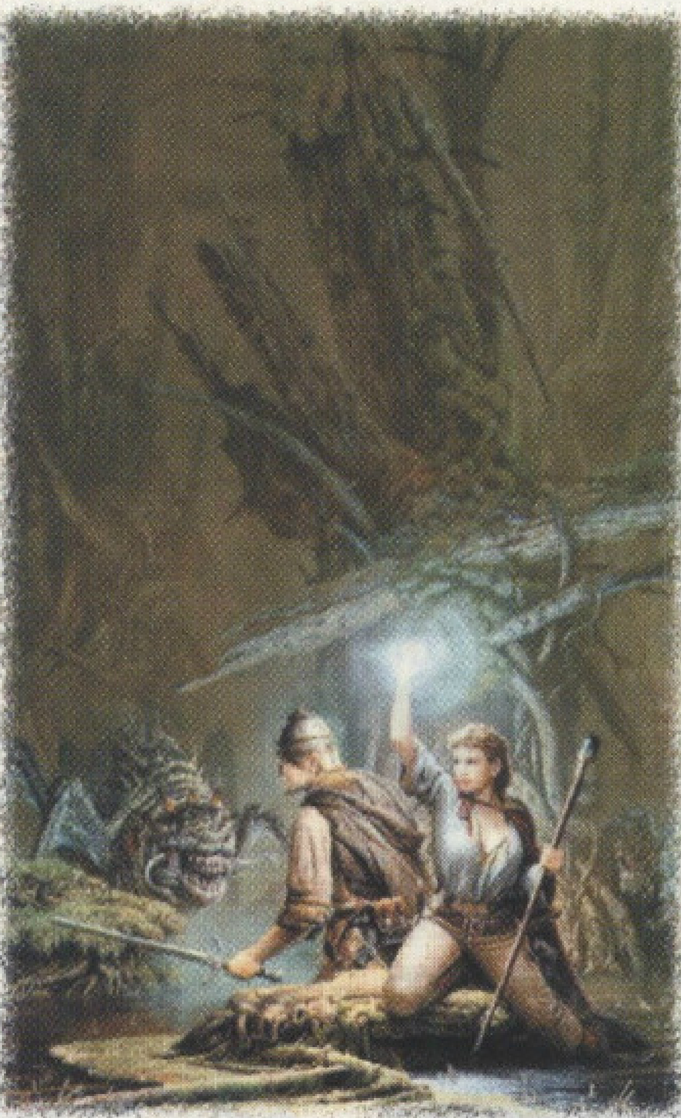
初到法国的时候少不更事，才发了笔小财就去买了个游戏（后来才知道活着最难的一件事就是吃饭），和带去的汉化版一比，这个法化版游戏简直可以说大不一样！以至于让我觉得，汉化版是个悲哀的东西。

（附表）

项目	汉化版	法化版
文字信息	中文	法文
对话语音	英语	法语
动画对白	英文	法文
物品说明	中文	法文
选项面版	中文	法文
读我文档	英文	法文

二、分析问题

我何以认定法化就比汉化彻底呢？下面以鄙人认为汉化得非常好的《博德之门》为例（见附表）。



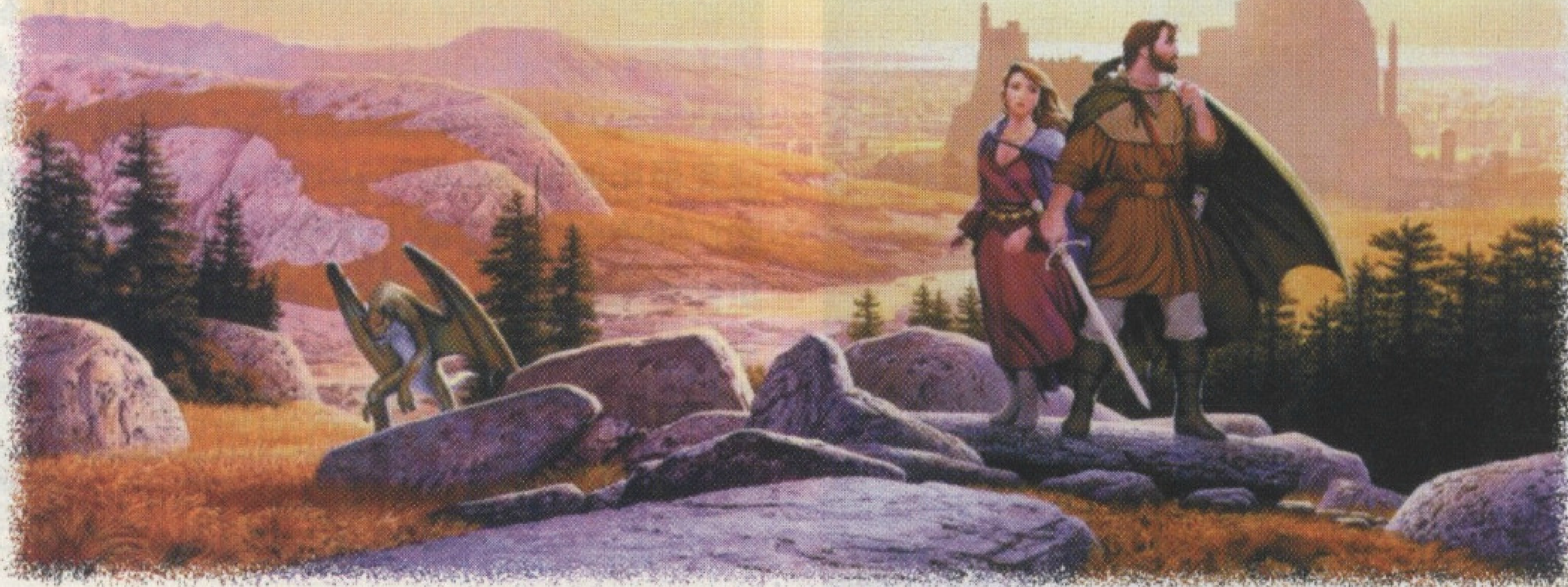
仅仅如此简单罗列表格，不能说明太多的问题。试让我再举一例：最近在法国刚刚上市的燃烧战车（METAL GEAR）中，不仅过场动画是全程法语对白，而且剧中中国籍女接线员美琳的法语版配音，还是专门请了一位亚裔人员担当。英语还好说，法语中的小舌音尤其令亚洲人头痛。所以亚洲人说的法语比较独特，一听便知不很正宗。而且该人物口中经常爆出一些中国的箴言，法文翻译大都是意思明确的，已是不易（谁都说法语是世界上最美的语言，我学了这么长时间，并不觉得，倒是发现法语中拟声词、拟态词作为名词、动词的情况不少，显得古拙）。而所谓汉化者翻译准确与否是第一位的（《博德之门》的翻译就相当信、达、雅了，那些分明用翻译软件草草了结的例子就不提了），显示方式只限文字，高级点儿的动画配有中文字幕罢了。连音效都不会去改，更别说专人配音了。以上种种究竟为何，笨猪我乃市场棒槌外加游戏菜鸟，全然不懂经济杠杆和飞行摇杆的用法，故只能妄加揣测，盲人摸象罢了！下陈愚见：

愚以为，如去其表而究其里，一字谓之曰“利”！法国一套游戏沽价几何？249至499法郎，而国内市场在D版（以后会为大家介绍法国的二手货市场，有完善的机制和与D版相仿的价格，却起到了与D版市场完全相反的效果。商品不流通又怎能产生利润呢，而关键是流向）的一再欺凌下，价格已在50到100元人民币之间苦苦挣扎。所有付出血本无归，能有汉化就已不易了。但是还有一个原因不得不提，那就是客观认识。我在法国看了不少东瀛动画，不论法语字幕、法文对白都制作认真，而国内市场上除了港译的D版VCD外，就是低幼龄版。若论对战争的探讨，《GUNDAM之口袋里的战争》一点不输《拯救大兵瑞恩》为何两者的汉化水平却判若云泥？这看似离题万里，其实息息相关。个中滋味留与看客细品。

三、解决问题

“假如我有１００万／我就去买正版／我有１００万吗／没有，所以我还是在买D版……”这是我的一位相识的原话，虽是戏谑，但多少道出些无奈。而以笨猪我在这里高谈阔论汉化问题，其实不妥，既有隔岸观火之嫌，又有隔靴搔痒之累。但问题总归是问题，在我们关注本土游戏之发展时，切莫以为我们的汉化大作就能真的如何如何了！而且本文说的是软件，游戏，冰山一角罢了。在我们努力发展自己的产品时，我们引进的产品就真的与国际接轨了吗？

鄙猪猪力有限，行文已尽。临表涕零，不知所云。

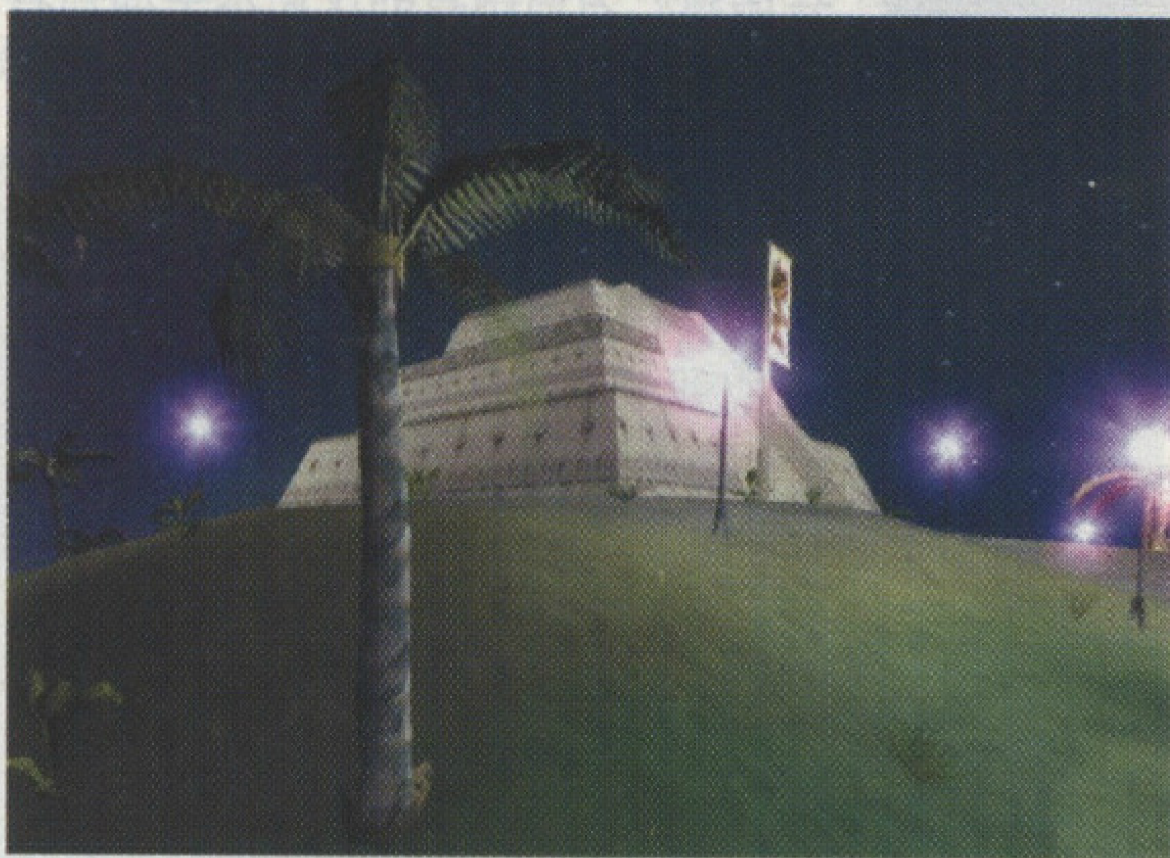




◆ *本刊记者 瑞雪*

《亚特兰蒂克》的新图片

孤独小猫游戏组最近公布了几张亚特兰蒂克(Atlantica)游戏的最新截图，这是一款3D射击类型的

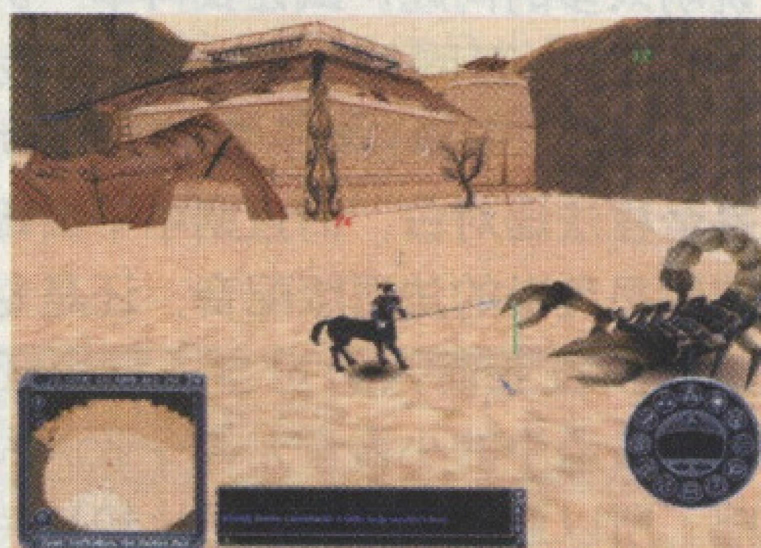


游戏。该游戏故事发生在公元前3000年左右，以古代秘鲁土著人和亚特兰蒂克人的一场战争为背景。当时，亚特兰蒂克帝国拥有先进的科学技术，而古代秘鲁国的人口却非常庞大。一艘异国的船只登陆到他们的土地上，破坏了他们原本就不稳定的贸易平衡——亚特兰蒂克国的高科技换取秘鲁国的原材料。玩家在游戏中要扮演一个兰蒂克帝国的英雄，他要摧毁秘鲁国和他们的外国联盟。游戏带着玩家穿越在由小行星组成的太阳系。联机游戏模式让几



个玩家为争夺行星的控制权而进行肉搏战。该游戏预期将在2002年制作完成。

《影患》进入数据测试阶段





WolfPack工作室宣布了它的招牌作品——《影患》(Shadowbane)进入数据测试的第一阶段。经过2年不断努力，《影患》已经发展成一个非常强大的线上角色扮演游戏，这款游戏带领玩家走进一个迷幻的世界，那个世界里充满了龙、神奇的生物和许多怪异的种族。在过去的3个月里，WolfPack工作室一直在测试该游戏的客户端程序和服务器稳定性。这一次的数据主要测试该游戏里生物的性格特征。《影患》将由Gathering of Developers公司出版发行。

Infogrames公司宣布合作协议

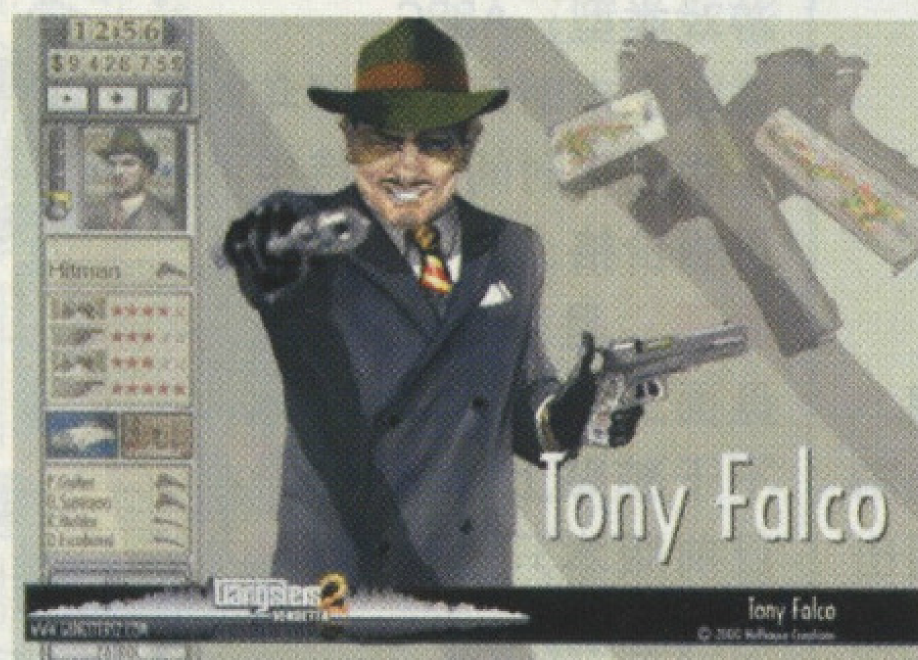
Infogrames公司日前透露，他们与United Media公司达成一项协议，授予该公司在购得《小花生历险记》系列漫画版权之后出版发行根据该漫画改编而成的互动游戏的最高权利。这份有效期长达5年的协议让该游戏公司可以在一个更广的游戏平台上制作游戏：PS2、Sega Dreamcast、Microsoft Xbox、Nintendo GameCube、Game Boy Advance、 PC 和Macintosh。United Media公司预计发行的第一款游戏《史努比的网球生涯》（Snoopy Tennis）是在Game Boy Advance平台上制作完成的。预计在2001年3月上市。

Infogrames公司推出新游戏

Infogrames公司日前宣布，他们即将推出一款动

作游戏《尼基塔》（La Femme Nikita）。该游戏是在华纳兄弟娱乐公司一部非常受欢迎的电视系列剧基础上改编而成的。游戏主中的女主角是尼基塔（Nikita）——一位身手敏捷的间谍和职业女杀手，尼基塔经过Michael的训练后拥有了高超的技能，Michael不仅是一位高科技专家，而且还是一个隐蔽的反恐怖主义组织的成员之一。游戏中，玩家可以选择Michael或Nikita来扮演，他们要通过完成6个非常独特的任务来摧毁一个危险的恐怖组织。游戏结合了快节奏的游戏动作，以细腻的人物性格刻画，清晰的游戏背景为特征。《尼基塔》计划在2001年年底上市发行。

Eidos公司公布新游戏



近日，Eidos互动公司向外界公开了其即将上市的新游戏《劫匪Ⅱ——仇杀》的故事情节。游戏发生在1920年，Joey Bane，一个经验丰富的军人，他的父亲在为当地恶势力做苦工时被杀害了，游戏序幕由他的复仇之旅而拉开。他首先查到并杀死了Cain Langham，一个当地恶势力的头头。但随着Bane不断的调查研究，他发现Langham只不过是一个庞大犯罪团伙中的一个小头目，这个团伙的势力已深入到政府内部。整个集团的首领叫Framkie Constantie，集团的大部分成员在政府部门工作。随着他调查的深入，他也陷入这个团伙中。Bane必须建立一支劫匪小队，这些成员必须学会暗杀、言辞狡猾、诈骗，还有爆破等技巧。为了供养他报仇所需的人、车子、武器等，他还必须自己先富起来。



《月球计划》将按期上市

Game工作室日前进一步确认《地球2150》的续集《月球计划》将如期上市。在最近有关Topware互动公司宣布破产的新闻发布会上，Game工作室宣称：“由Topware互动公司出版发行的新游戏《月球计划》（The Moon Project）将在2001年3月按期上市发行。”Topware互动公司是《地球2150》和《月球计划》的策划开发商，Topware互动公司的发言人称：“公司破产主要是因为财政危机，同时又输掉了一场非常重要的官司。”

“传媒暴力不应该被过分谴责”

近日，德国外科医生在一份评论报告中宣称，现实中的暴力行为与传媒中暴力并没有直接的联系。这篇评论否定了以前认为传媒暴力将对现实中孩子们的暴力行为承担很大责任的说法。评论中还指出“暴力行为不可能由单一的因素导致，而传媒暴力是几种引发暴力行为因素中最无直接联系的一个”，文章同时指出“不是所有的年轻人都会受到传媒暴力的影响，并且传媒暴力对那些本身就有暴力倾向的年轻人影响程度也是不一样的”。文章最后总结到“对于暴力来说，恰恰是那些本身就有暴力倾向的读者的暴力行为影响着传媒的结果”。

Wizardwarks宣布新游戏

日前，Wizardwarks公司就其即将上市的新游戏《机甲格斗》（Robot Arena）召开新闻发布会，发言人时称，这款游戏最为特别的是：玩家可以自己设计并制造机器武士，并把自己亲手创造出来的机器武士送到战场上作战，对付其它由电脑或别的玩家控制的机器武士。当然，玩家在设计制造他的武士时也要考虑它的价值、体重和能源供给。除了在竞技场中与其他武士格斗外，玩家还要穿越迷宫，这是个充满陷阱和危险的历程。《机甲格斗》将在2001年3月上市发行。





◆ *本刊记者* Sharrol

市场经济发展到了今天，价值观念的多元化，个人利益的膨胀，使很多人游离在道德伦理线下。每次提及盗版，脑海里会印出中关村大街小巷抱着孩子的妇女，暗得让Sharrol发怵的小屋，还有一张张风尘仆仆的脸，眼里充满了慌张与渴望，一有风吹草动，便慌忙逃散的景象。一次，看着他们夺路而逃的身影，Sharrol竟然为他们的生活模式而感到心酸，也许，他们并不真正理解国家为什么要严厉打击他们的所为，对他们来说，贩卖盗版就是他们赖以生存的手段，像种地卖菜一样。看来，打击盗版是我们一定要走的路，但这路该如何走，还需仔细的考虑，毕竟，能让盗版在市面上如此猖狂的，不单单是中关村抱小孩的妇女。本期，我们请出来自东北的董云鹏朋友，谈谈他对盗版的看法：

2001.3期，李映波朋友的看法我深有体会，但我的确被盗版游戏吓坏了。

我不提什么民族软件业还是国家硬件业，就从小小的我来说吧。我的游戏龄不长，比较钟爱类似《生化危机II》那样精彩的3D射击冒险类游戏。我们这儿的盗版价格很便宜，基本上一个价——5元，这让我们这些学生玩友不得不在这上面停留下来。但经验告诉我，此类游戏的盗版质量差得不亦乐乎：先不提把光盘放入光驱中却读出一张没有任何声音的CD唱片！就拿已经安装完成的来说吧，还没有玩通，就提示“不是有效32位应用程序”、“非法操作”等或干脆就死机。只好卸载吧，Uninstall文件还不灵；强行删除吧，弄得一机器都是垃圾文件，使系统很不稳定。注册表还不敢轻易下手，几次因为删除使系统瘫痪。所以只好握紧拳头买套有盒的、有攻略的、有价格的、正版的……游戏。

伪正版曝光

《白发魔女》

外包装：纸盒纸质较软，封面印刷也比较粗糙。
配套手册：没有
碟片质量：较好
零售价：68元
仿真度：C

综述：此次曝光的是一套合集，封面印有“樱之杰，日本经典游戏”，整个包装盒上没有写明出版发行公司的具体地址。而《白发魔女》只用一薄塑料袋装着，放于盒中，没有任何游戏说明书。



《七英雄物语 II》

外包装：同上。
配套手册：没有
碟片质量：一般
零售价：68元
仿真度：C

综述：《七英雄物语 II》的盘面上印有“天堂鸟咨询有限公司”，也无任何游戏说明。

本次伪正版采集样点：崇文区武圣路书报摊

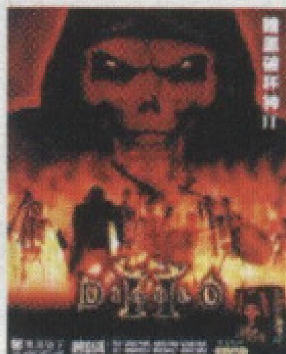


盗版猛于虎

《暗黑破坏神 II》

（繁体中文版）

游戏类型：ARPG
盗版上市时间：2001年2月
正版上市时间：期待中 （大陆）
正版价格：无



点评：是刻录盘，盘面上的图像是用不干胶贴上去的，目前版本只能进行单人游戏。

此信息由本刊特约通讯员善良的大灰狼提供。

《三国志VIII》

（繁体中文版）

游戏类型：策略
盗版上市时间：2001年2月8日
正版上市时间：期待中（大陆）
正版价格：无

点评：又是刻录盘，无音轨。

《轩辕伏魔录》

（繁体中文版）

游戏类型：策略RPG
盗版上市时间：2001年2月12日
正版上市时间：期待中（大陆）
正版价格：无

点评：D商最近好象比较偏爱刻录盘，最新上市的D盘大多都是此类，而且此款游戏发生过在打完一仗自动退回WINDOWS的现象。

编辑导语



有句很俗很俗的话叫做：戏如人生，人生如戏，其实我觉得它俗得很有道理。

曾经听那只站得腿都麻了的鸽子说起过一个游戏叫《混乱在线版》，设计的是未来若干年以后星球上的政府军与义军之间的斗争，不管他们是为了正义还是为了权力，我想身为玩家的你一定会选择其种族之一来参与这场战争。说实话，真是够混乱的，一如人生，其实很多时候也许你同样不知道自己在做些什么，到底自己在做的事情有没有人们口中所讲的“意义”。至少我有过这样的时候，一个人对着公共汽车外的夜景，听着Walkman中流出来的音乐神游太虚，却不知道自己脑子里到底在想些什么，也不知道这一天下来自己到底做过些什么。好在所面对的只是一个游戏，似乎没必要考虑太多，只要在游戏的世界中能够打败你的敌人，取得最后的胜利，那么你便是王者，就是所谓的“天下第一高手”了。喜欢游戏的原因也在于此，无论是《企业王国》还是《第四世界》，《飞行英雄》或是《西部拓荒》，它们都可以帮助你把现实世界中的不如意变为辞旧迎新的新年祝语——万事如意，成就你的英雄梦想，实现你的愿望。这样也不错，至少在游戏的世界中你可以成为一个自己理想中的“成功人士”（不过仔细想想，这种做法其实挺阿Q的）。

常常听人说世事无常，而我在游戏的王国中却明白了另一个道理，在这个世界上，只有自己才能改变自己，创造自己。当你遭到抛弃和哀伤，不需要乞求那个留给你背影的人，因为新的世界永远要靠你自己开创。

其实我觉得每个人都在上演一部属于自己的真实的“混乱在线版”，可惜的是，人生没有测试版。

（另：在此我建议16岁以下的各位不要看太多的爱情小说及暴力小说，避免把那些东西搬到自己的现实生活中。）

苏琪

堕落天使

说到奥汀科技，大家一定会想起《三国群英传》系列和《幻示录》的出色表现，而其年度大作《堕落天使》同样继承了奥汀科技出色的画面风格（他们的作品都有一种特别的雾化效果，让人觉得非常舒服）。



《堕落天使》的游戏背景设为原本由堕天使掌管的世界（一个名叫洛斯特的大陆），1000年前的天使战争，使对立的圣天使强行取得掌管权。落败的堕天使大部分都在战争中死去，但传说会有一个能集聚精灵之力，帮助堕天使复苏的人出现。1000年后的今天，有着堕天使附身的男主角布雷德和圣天使附身的女主角蒂娜共同经历着无法摆脱的宿命。

游戏在很多方面都有着《最终幻想Ⅷ》的影子，从画面风格到操作界面，加上其世界观都和《最终幻想Ⅷ》极其相似。首先在画面上《堕落天使》有着非常出色的2D场景贴图（在这方面与《最终幻想Ⅷ》的那种移植PS的粗糙贴图简直有天壤之别）；人物造型是本游戏的一大缺憾，简陋的头发



和衣服，看上去实在不怎么舒服；战斗画面会随机赋予4种视点（当然在特殊战斗时也会有特定的视点），战斗中我方人员攻击时敌人视点会被拉近（跟随近身攻击角色的移动），使得画面更具魄力；魔法画面也是游戏的一大热点，其中以魔法召唤兽的效果最为出色，其它的象普通特技和普通魔法虽没有召唤兽那种动画效果，但在没有3D加速的情况下，运用2D引擎制作的特技魔法也有相当水准了。当然其中还包括其独有的DNA系列“魔法”，召唤兽的开关功能（不过你可以在施放时按ESC来取消开时的播放过程）。综合起来《堕落天使》在画面上比起《最终幻想Ⅷ》要更为出色些。接下来要谈的操作界面也可以和《最终幻想Ⅷ》一较高下。存盘只能在特定的存盘点或大地图上，这点和《最终幻想Ⅷ》完全一样（这一点说不好是让玩家增加危机感，而且BOSS战斗前一般都有存盘点），而在装备、交易等界面都和《最终幻想Ⅷ》有点雷同，而且同样有队伍模式可以调整你想控制的战斗角色（游戏中共有10位可以选择参加战斗的角色，而实际战斗只能控制3位），游戏中手机系统也非常值得推荐，如：利用手机进行网络购物的功能，加上在不少地方都会碰到广告，广告上有联系电话，你就可以利用你的手机进行联系，也会有推销商主动找上你要求买他的东西（有时会有不错的东西哦，只要你有钱）。敌人种类也非常之多，到后期什么魔虫怪龙各类天使都会出现，当然不同的是其中敌人会根据你的特殊指令（交涉）产生4种不同的反应：生气——会增加敌人100AP（AP是行动力，增加100AP会使敌人连续攻击你多次，当然后期是很危险的）；高兴——遇到这种反应一定要记住当时使用了交涉中的哪个命令，因为敌人在多次高兴后会把自身的DNA交给你（这也是游戏中DNA元素的获得方式）；恐惧——会产生恐惧这个特别状况，当然也会有因为恐惧而逃跑的事发生；无聊——其实也算不上反应（因为无聊就是表示没有反应），



敌人会在无聊时自行离开，当然什么也没有留下。一旦你在交涉时敌人产生上述的几种反应必须趁5秒时间还没到时再连续使用此介绍方式，因为只有敌人在出现3次同一反应后才会产生反应后的结果。

虽然游戏并不是很长，但出场人物却不少，可参与战斗的共有10位之多，当然每个人都有一段属于自己的故事，这里稍微介绍一下。

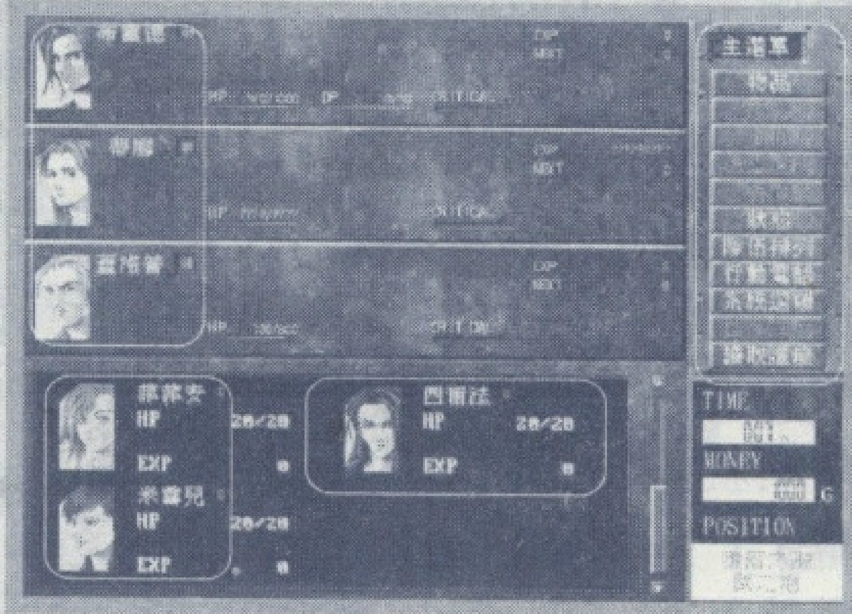


布雷德（擅长使剑，黑暗属性）——本游戏的男主角，与蒂娜从小生活在艾克拉雅镇，布雷德是镇上教会神父的养子，和身为孤儿的蒂娜、杰克一起在教会长大。但从小村里的人就对他有所畏惧，而且在18岁那年父亲与他对决时在被逼无奈之下犯下弑父之罪，被全村人赶出小镇，此后去了充满罪恶和暴力的城市——堕落之渊。

蒂娜（使用回旋镖，圣光属性）——与布雷德从小青梅竹马，在布雷德离开之后不久便踏上了寻找布雷德的旅程。

杰克（使用双手剑）——蒂娜的弟弟，因为姐姐出去寻找布雷德了，所以他就出去寻找姐姐了（真是的，怎么都是这个理由）。

泰拉（不能出场战斗）——泰拉商社的领导人，一个想让世界充满和平与爱的女强人，她与杰克逊企业一直斗争着，曾经和西尔法是一对恋人，却因为种种原因没有在一起，在圣天使净化大地的时候死去。



洁西亚（使用暗器，可以挂DNA）——丈夫被杰克逊企业抓去做DNA实验后死去，为了报仇而加入布雷德一伙，并在最后刺杀杰克逊时与杰克逊同归于尽。

西尔法（忍者，可以使用炸药，飞镖）——虽然表面上很花心，但却在内心里深爱着泰拉，为了让她能够实现理想而离开她四处流浪，在最后泰拉死去后继承了她的遗志，希望能让世界再恢复到充满和平的样子。

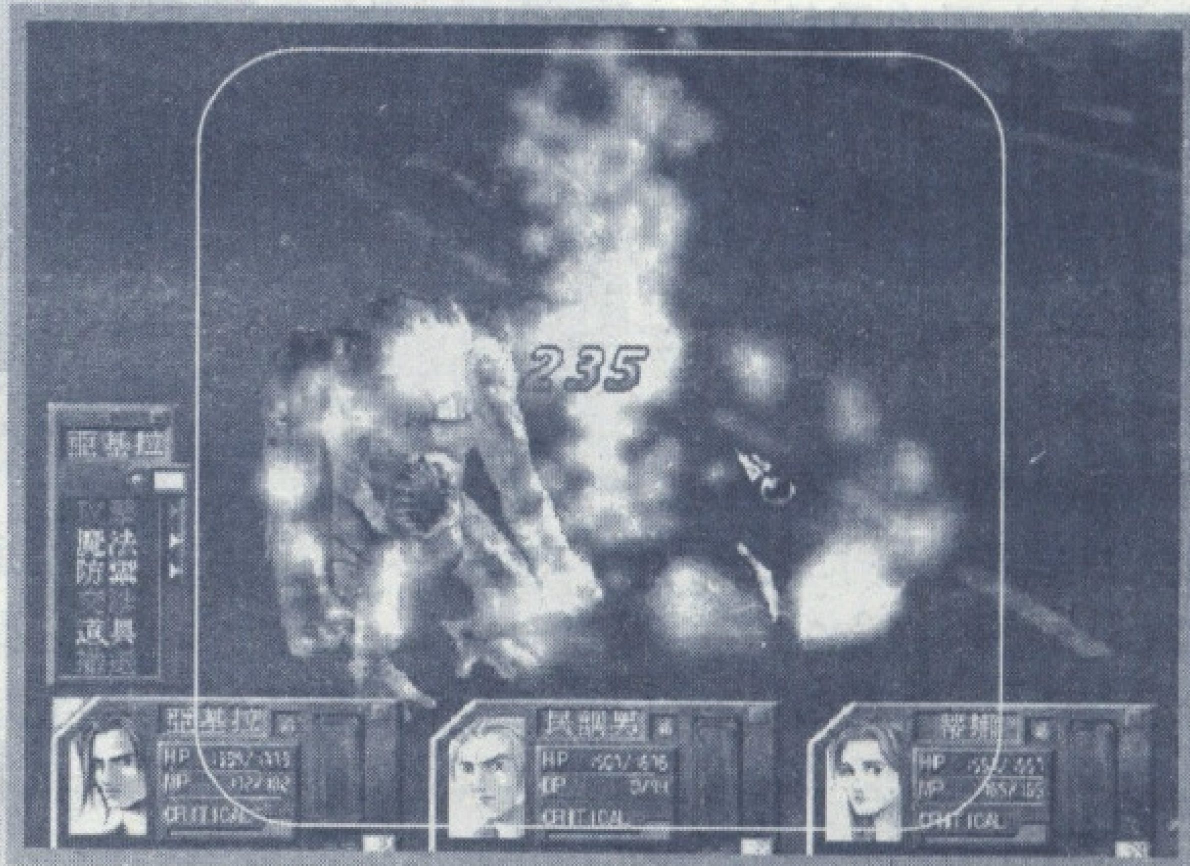
米雪儿——泰拉手下的得力助手，派去协助布雷德他们，也很喜欢西尔法。

盖洛普——和布雷德一样的职业（赏金猎人），妻子被抓去实验而死，但却由于自知无力和杰克逊企业斗争而沉迷，在被洁西亚痛骂后醒悟而跟随布雷德他们。

菲菲安，堤芬妮——姐妹两人，姐姐堤芬妮被杰克逊企业抓去洗脑，然后培养成当红歌星，但在知道她的DNA可以用于实验后妄想舍弃她而做实验，最后被布雷德等人救下，而菲菲安在找寻姐姐的过程里为了生存而去偷窃，因缘巧合与杰克相遇，不过之后又发生很多事。

加多（技师）——在旅程中遇到的，加入后就一直在了。

人物虽然不少，但由于剧情方面没有FF8的那



么庞大，以至于到最后人物的等级都不太高，大概只有30多级而已，而且其剧情没有想象中的那么精彩，到了后期纯粹是以战斗拖延游戏时间（BOSS级的战斗往往会连续2-3场），而支线任务是少之有少。

游戏中的主线都会在手机上显示，以让玩家知道自己下一步该做什么，不过一般都只是很笼统地概括一下（如：去某某地方，去干什么），不会很详细地说明，但这样也应该可以了，本来开始时拆炸弹任务有点解谜的感觉，所以以为游戏中会有很多谜题存在，可是玩下去就感觉解谜方面根本没有再出现，代替的只是数量繁多的“地雷”和某些场景的四处

"绕圈"。这里要说明一下"绕圈"的含义，《堕落天使》中没有迷宫的存在，这一点是可以肯定的，当然这并不代表你很容易就可以到达目的地，起初可能是很容易，但到了后期为了寻找精灵王，在不少地方都会出现复杂的山路让你绕，虽然没有重复的地方，但却会有走上半小时没有到达目的地的事情发生（因为道路很长，且地雷很多），又或者是十字路口，其中有一处是通向BOSS的，而其余两处是死路但会有不错的道具等着你！后期的杰克逊大楼非常麻烦，尤其最后几层为了拿到过关磁卡而上去再下来，左边楼梯被封还得绕到右边楼梯上去，唯一支持我的是在这些路程上大都有很多记录点存在，以至于实在不想走了记录一下就行了。另外在BOSS战斗中只有两场战斗是必输的（一场是蒂娜被抓时和堕天使的战斗，另一场是和终极BOSS，布雷德和蒂娜还没有觉醒——没有参与战斗的那场）。从总体来看，虽然后期地图是开放的，但其开放程度不是FF8那种风格，而是在地图上一旦点击目的地，人物就会驾驶交通工具直接驶向那里，这时是不受控制的，当然还是会出现地雷的），所以即使后期可以自由行动的时候，也懒得去各地逛逛而直接去完成主线了。唯一一个有悬念的就是一个神秘得不能再神秘的男子（呵呵，很绕口的），从他手里可以买到非常强力的道具（这是在他打你的手机时遇到的），而且同样会在路上碰到他（随机的，很少，但我却碰到过3次），遇到后他会主动说和你玩玩（难度可能很大，至少我3场都没有打赢过，其中两场输了，另一场是打到一半他逃跑了，并且输了的话就GAME OVER了），而赢了之后怎么样就不知道了，或许会有不错的道具吧。

《堕落天使》中的道具设计也和《最终幻想Ⅷ》很相似，每个人都有属于自己的战斗武器，而且可以在特别的店中进行升级（不过升级需要DNA元素，建议还是买新的），其它的辅助道具也不必多说（不外是加HPMP，恢复特殊状态的），有一种特别卡片式的道具值得说说，如：天使——可以让布雷德和蒂娜觉醒，觉醒后可以使用神灵技（伤害值奇高），其他人一使用就会变成濒死状态（因为凡人变成天使不就是死亡嘛）；皇后——能够令使用者临界值蓄满（可以使用极限技），城堡——可以让人在一段时间内不受任何伤害，不过这类卡片使用后都会出现一定的负作用（如出现特殊症状或减少HP等），但在后期是非常有用的。假如你想快速解决一些BOSS的话，使用一张就行了，而卡片也是来之不易的，不能用金钱买到，只有在武器升级的地方用DNA元素换取（或是在战斗和宝箱中获得）。

每个人物都有2种极限技，但是其强度相差太大，如：主角布雷德的第一个极限技伤害值为4000，而第二个极限技伤害值为40000以上，其他人也大都如此。不过在开始主菜单上的魔兽图鉴和音乐欣赏都设计得不错，音乐共有55首，其中每进入一个新场景会有一首乐曲配合，一些BOSS战斗也会有新乐曲配合；而魔兽图鉴里记录着你遇到过的魔兽，而后通过重新创作成完整的图片（原创平面特写），绘图水平非常高，每一幅都很精彩，相信制作小组在这上面一定花了不少功夫。

■ 游侠创作室 三枫

85

制作	奥汀科技
发行	智冠
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



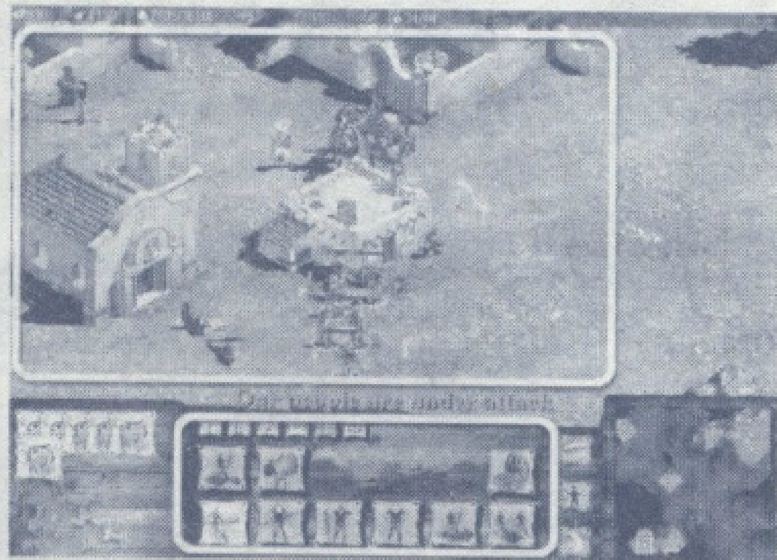
德国人真是不好相与！一个叫做Data Becker的公司制作了一款关于18世纪美国西部的即时战略游戏，却偏偏取了个模棱两可的游戏名称——America，弄得国内的媒体在翻译的时候把中文名字起得异彩纷呈，充分展现了中国人的智慧，比如《梦幻美国》（跟另一款不同类型的游戏《梦幻帝国》只有一字之差）、《拓荒美洲》（一下子把游戏的场景给扩大了N倍）……这里我根据游戏的实际内容，也取了个名字《西部拓荒》，算是凑凑趣。

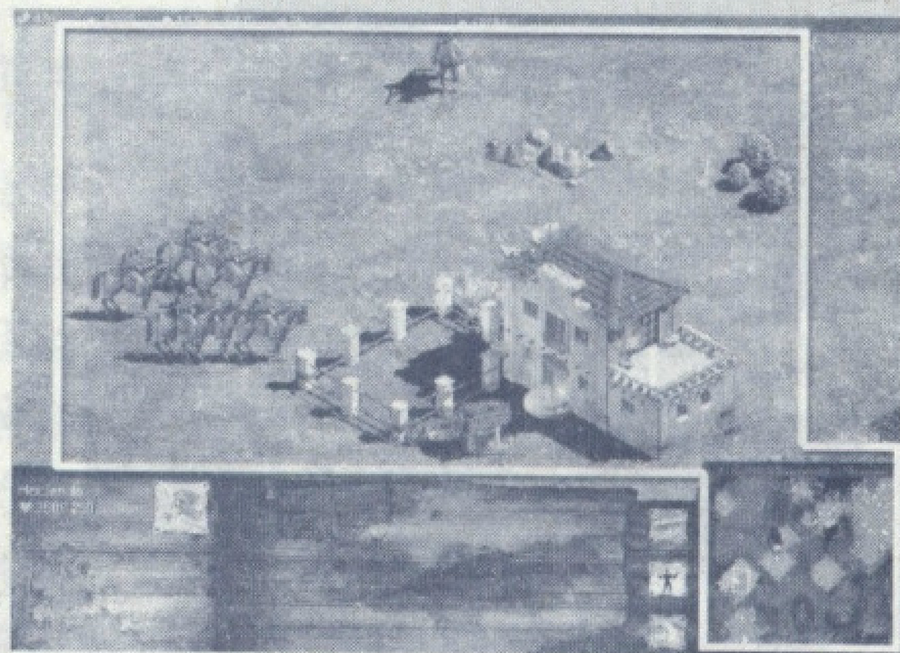
游戏制作出来有人玩，也就有人评，这就好比看书的有书评，看电影的有影评，而我们玩游戏的，自然就要来"戏评"了。如果是一款"蹩脚"的游戏，自然会遭到众人的"唾骂"，幸好《西部拓荒》总体看来还是一个蛮不错的游戏，所以在此我们就带着"欣赏"与"分析"的眼光来看待这款游戏。



关于游戏背景以及游戏内容想必一些人已经从"前瞻"一类性质的文章里得到了些许了解，现在我已不再负起"引导"之责，而是应当手握大棒，对游戏各方面一一进行"棒挞"。现在就先说说游戏的题材。

一些人在宣传的时候认为这个游戏的优点在于真实地反映了美洲当时的历史，4个所谓的种族：印第安人（美洲土著人，我们已经从小就从教材里知道了他们在历史上的命运）、墨西哥人（他们跟美国是邻居，难免发生磕磕碰碰）、移民（就是现在的美国人）和土匪（就是当时流窜在西部的一些亡命之徒），玩家可以任选其中一个来进行游戏，进行包括那4大战役共40个小关的漫长"征途"。确实，如果从建筑的风格、场景地貌特征来看，我们确实看到了想象中的美国西部拓荒前的面貌，但是如果就拿这当做所谓的真实历史，那么一切的一切，就无所谓真假了。如果你选择移民来获取战役的胜利，还可勉强算得上是尊重历史；否则任选其他3个种族之一，都无法向现存的美国"交待"。看看游戏中所谓的历史吧：选择了印第安人的你，在这款游戏中科技也得到了新的发展，在你拥有了足够的能源建造起畜栏之后，你可以建造食品加工和动物加工的工厂。感到很滑稽吧，印第安人也开始建造工厂了。如果他们当时也有这么先进，现在世界的格局就不知道怎么样了——算了，别想了，这个玩笑开得太大了。





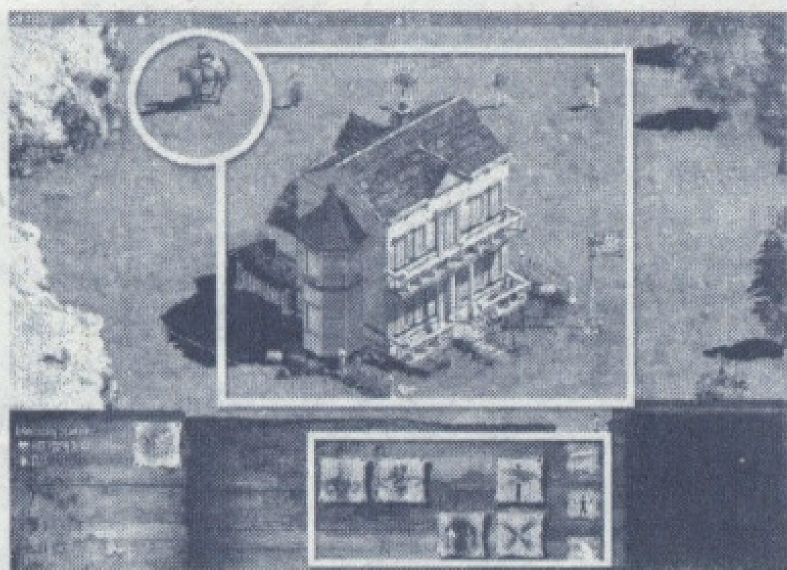
看来德国人利用这个游戏对美国人开了个玩笑，在一些国外游戏评论员的文章里，也部分地透露出因这个游戏有"种族主义"倾向而产生出的焦虑，美国人总是非常敏感的，即使叫着他们自己名字的游戏看来也是很难在美国本土顺利发行的。

写到这里的时候，脑海里忽然冒出这么一个名词：纪实游戏。好想法，我不禁为自己的高妙击节赞叹，有"纪实文学"，有"纪实报道"，再出来一个"纪实游戏"，逻辑上还是成立的吧？况且，如果一款游戏能够完全按照现实来展现，是不是会有出人意料的表现呢？这不禁让我想起了2000年年底开始发行的基本上是同类型的《傲世三国》，游戏中展现的无论场景、建筑，还是各种细枝末节，

几乎都可以找到对应的历史资料，也因为此，EIDOS以“宣传中国文化”的目的将此游戏介绍到海外，很是令所有人激动了一下，不过他们似乎忘了考虑文化性与地域性对游戏普及的影响。一位资深的老玩家指出：《傲世三国》在国外很有可能失败，只因为西洋人对于我们中国历史文化的这一部分还是相当不了解的，甚至无法通过游戏得到更加清楚的认识——这时候拿一本历史书来啃，比耗费大量时间在游戏上，自然前者能够学到更多的东西，所以企图利用游戏来传播地域文化，似乎并不很行得通，除非——这款游戏具有很高的娱乐性，能够不分文化、不分地域地吸引各类玩家，然后通过游戏来达到粗浅了解游戏文化的目的。在这一点上，有几款游戏做到了，比如《魔法门之英雄无敌》、《暗黑破坏神》……至少对中国玩家而言是达到了，不过这在游戏业基本上是凤毛麟角。

所以，一个游戏，还是不要过多宣扬它的本土“文化内涵”的好，尤其是你打算把游戏推向世界。

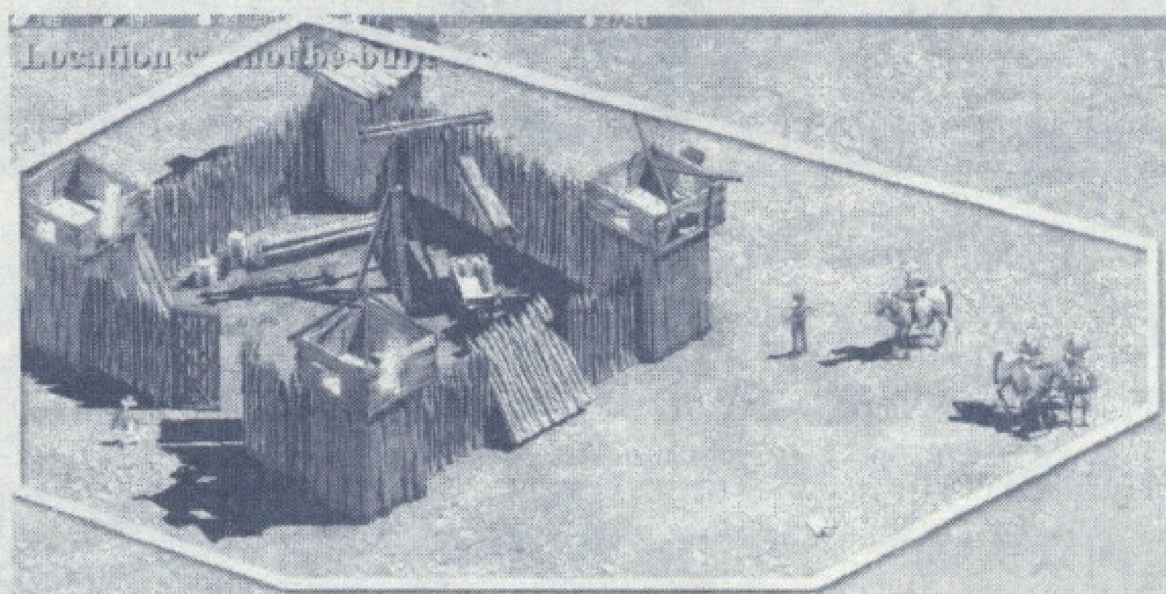
撇开背景文化之争，单纯从RTS游戏的角度来看，《西部拓荒》还是一款相当不错的游戏。首先在游戏画面表现以及场景营造上，游戏获得了相当不俗的成绩。《西部拓荒》还有一点令我赞赏的，就是在游戏中对各种族建设的细节设定。比如，土匪是唯一不消耗粮食的种族，他们需要大量消耗的，恰恰是酒！这也许是需要反映当时土匪的奢靡生活，终日纵情于酒肉之中。相似的是，移民是唯一把马作为食物的种族，因为其他3个种族在生活中都强烈地依赖着马匹才能生存，马对他们而言，是战斗和生存的伙伴，而非可以任意屠戮的牲畜！再如，土匪一族里不分男女均可从事各种工作，而在印第安人里，男人和女人是要做不同工作的，同样在墨西哥人里，男女的分工又不相同。



凡此种种，可以想见，游戏制作者是很费了一番精神才令各种族具有了各自的特色，因而造成各自不同的发展路线，并且在战争中起到不小的作用，这比在《命令与征服》里出现许多国家兵种重复或者类似的情况要好得多。

好话说尽，不足之处开始外冒。游戏最大的“败笔”——游戏里的人口上限只有100人，玩家很不小心就会达到上限，这给想要痛痛快快来场厮杀的RTS迷们投下了一个很浓重的心理阴影。不爽！每个人心里都这么想，那么游戏就没人玩了，而没人玩的游戏就意味着失去了生命——当年《巫师的愤怒》“荣获”“最好的但没有人玩的游戏”称号，其无奈与伤感一直令人感慨万千。

游戏还有个弱点——连线功能不强。RTS游戏存在的最大生命力就是具有强大的连线功能，以及连线时因为高对抗带来的可娱乐性。《西部拓荒》显然无法满足这一点，偏重于历史情节营造的它，必将令“网络战士”们失望。



被尘土覆盖和荒弃的鬼镇、惊险的复仇与枪战、在夕阳余辉照耀下被西部风沙吹动的风滚草……这一切构成了我们在西部片中对美国西部最早的印象，通过这款游戏，也许你还能找到这样的感觉。

■ 北京 志云

84

制作	Data Becker
发行	Data Becker
载体	CD x 1
类型	即时战略
语言	英文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

1897年，斯托克的书使吸血鬼生机再现。进入文学之后的的德库拉，看起来既虚幻又真实，而这两个世界之间，往往仅有一线之隔。

吸血鬼艳情

生活在艺术殿堂中的吸血鬼

▲ 文献中的吸血鬼

"从前，罗马尼亚的蒙特尼亚地区有一个督军，是个信仰希腊正教的基督徒。他的名字在罗马尼亚语中是——德库拉，用我们的话来说就是——魔鬼。他凶残无比，人如其名，一生作恶无数。"如果你查阅了东欧国家的史册，你会发现德库拉确有其人而且纪录颇丰，全部都是骇人听闻的记载。继而，在11世纪的诸多文献中，吸血鬼的故事在基督教的各个主教口中传诵。法国夏尔特一地的主教讲的是被开除教籍的骑士遇害后变成吸血鬼的故事，英国牛津郡的主教讲过好几个流传在英国地区的毫无信仰的人变成吸血鬼的故事，英国的历史学家德·纽伯格口中的梅尔罗斯修道院的吸血鬼故事也被载入了《英国国教史》；同样的，在法国、匈牙利等地，在很多有身份的植物学、神文、戏剧家兼历史学家的口中，吸血鬼的故事不仅在聚会上为大家津津乐道，而且不断地变成了印刷文字。那么，吸血鬼是不是真实的呢？那重要吗？吸血鬼在厚厚的文献中微笑，这是不是真实的，那重要吗？重要的是，他存在于人类舍不得销毁的历史文献中。

于是，当迷信与理性的争论过去，人们已经不再在乎吸血鬼是否真实，而更加在乎吸血鬼带给真实的我们的娱乐性。也就是在这个时候，我们看到更多的，不再是文献中的吸血鬼，而是散文、诗歌、小说中的吸血鬼。

▲ 德库拉的文学复活

在18世纪下半叶，工业革命逐渐改变着欧洲的面貌，科技进步造成的奇迹每天都让人们惊叹不已，人们关注的焦点开始远离原先的巫婆、魔鬼和鬼魂；报刊杂志不遗余力地介绍新科技，吸血鬼这个词汇已经开始为人们所淡忘。然而也就是在这个时候，吸血鬼从文学中正式诞生了。

18世纪末的浪漫主义，可以看成是对启蒙运动时期的实证主义和工业革命的否定，无论是德国的"狂飙运动"，或是英国的"哥特式"小说，都宣称感情和激情比冷漠而客观的逻辑更胜一筹。而另外一个方面，当时的英国社会对新的发明固然十分关心，但是也并没有完全改变传统中对超自然的兴趣，所以，当吸血鬼再次在文学中复活时，可以说是大受欢迎的。想想看，用幻灯片看吸血鬼的影响，多么的毛骨悚然！也可以说，人们已经从对吸血鬼的恐怖中解脱出来，而进入欣赏吸血鬼的时代了。

Vampire: The Masquerade-Redemption

从德国作家布尔格笔下的吸血鬼诗歌《莱诺勒》和《科林特的未婚妻》中，吸血鬼开始转变了，他们已经不再单纯是个吸血的机器，他已经可以和人类发生互动，可以拥抱甚至发生爱情。吸血鬼的爱情，恐怖的浪漫情调，迅速为人们所接受。同时，吸血鬼也从面目可憎的僵尸变成了美貌的僵尸，神秘而美丽，人们又怎么能够拒绝他们在诗歌散文中的精彩表演呢？于是，英国诗人拜伦的秘书兼私人医生波里道利所写的中篇小说《吸血鬼》被冠上了拜伦所著的大名，再版多次，并被改编成了戏剧，连大仲马也对它产生了兴趣。借着拜伦的名气，吸血鬼风潮正式掀起。吸血鬼迷们开始蜂拥到专演恐怖戏的剧院向他们的偶像齐声

喝彩，剧院内场场爆满。也正是波里道利的故事，让吸血鬼在文学殿堂中占有了一席之地，并且开始慢慢扩张自己的领土。

到了1850年，戏剧和通俗文学中的吸血鬼已经变得了无新意，在欧洲的大部分国家里，大众对吸血鬼开始厌倦，只有维多利亚时期的英国，兴趣不减反浓。我们必须承认，英国人迷恋超自然现象和死亡场面，不是一两天的事情，而是这个民族向来的传统。英伦三岛一向是幽灵之乡，在追求物质享受的维多利亚时代，众人认可的价值只有工作、金钱和宗教，幻想作品自然就是最理想的逃避方式，阅读吸血鬼的故事也就成了一种发泄。在19世纪后几十年，吸血鬼故事的热潮使得小说家狄更斯、作家布尔沃·利顿这样的知名人物也欣然动笔。于是，勒·法努的中篇小说《卡蜜拉》出版了，这个女吸血鬼也给了斯托克更多的灵感。

▲ 一部享誉世界的小说

斯托克小说是英国维多利时代的产物，小说为吸血鬼文化写下了新页，既让吸血鬼传说得以复活，也让它历久弥新，但同时又深深改变了这种传说的意义。

斯托克的职业是戏院的舞台监督，写作只是他的兴趣。他从小就喜欢阅读吸血鬼的故事，当时的一些吸血鬼小说他都耳熟能详。但他决定写作时，曾经参阅了很多吸血鬼的资料，考证了特兰西瓦尼亚的历史、地理、风俗和民间传说的资料，并特意向秘传协会的成员和匈牙利的大学教授进行了请教，又在大英博物馆的图书馆中闭门数日，才于1897年出版了巨作《德库拉》。

在小说《德库拉》中，讲述的是这样的一个故事：青年乔纳森·哈克是公证人的书记，奉命前往特兰西瓦尼亚，与一个名叫德库拉的伯爵洽谈一桩购买英国房地产的生意。一日，哈克在阅读一本小说时，发现了一个可怕的秘密——德库拉伯爵原来是吸血鬼！勇敢的年轻人于是开始监视伯爵的罪行，善恶双方也开始一次次的较量。开始时，德库拉占上风，他看上了哈克未婚妻米娜的朋友露西，不幸的露西被吸干了鲜血并死去，但是最后哈克终于逆转形式，在米娜、教授等人的帮助下共同战胜了吸血鬼。



《德库拉》一出版便大获成功，当时的英国报界极力推崇。《蓓尔梅尔街新闻》认为它“极其出色”，《每日邮报》将它与勃朗特德《呼啸山庄》等英国表现主义文学杰作相提并论。虽然如此，但可惜的是，斯托克在有生之年中，并没有成为一则神话，德库拉也远不如神探福尔摩斯那样家喻户晓。让斯托克的小说成为传奇的首推戏剧，电影则尾随其后。



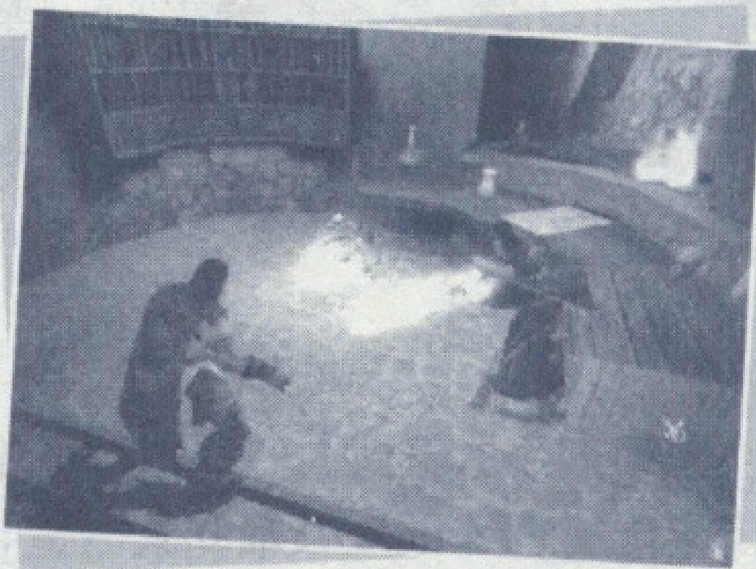
▲ 德库拉征服影坛

今天，如果你不拒绝看恐怖片的话，至少你会看过一部以上关于吸血鬼的片子，如果从1922年算起，截止至今，关于吸血鬼的影片众多，无论是德国、美国、英国、法国、西班牙、比利时、还是意大利，都曾经推出过吸血鬼影片。而其中的大多数都源于《德库拉》，这部现代吸血鬼传说的奠基之作。

1924年，斯托克去世12年后，《德库拉》首次被搬上舞台，在英格兰上演；主人公的装扮——晚礼服和黑披风，从此成为现代吸血鬼的标准服装。1927年，该剧在伦敦成功重演后，远渡重洋来到了纽约百老汇。继而，《德库拉》的现代神话在好莱坞诞生了，1931年勃朗丁导演的《吸血狂魔》是根据斯托克小说改编的第一部有声电影，贝拉·卢戈西继百老汇之后，再次在银屏上确立了德库拉的形象。而今天的我们，最熟悉的莫过于拍摄于1992年的《吸血鬼——惊情四百年》（Dracula）以及拍摄于1994年的《吸血迷情》（Interview with the vampire），。必须承认，对比1992年的《吸血鬼——惊情四百年》与斯托克的小说，电影极为近似原著，活生生地给我们勾画了一个吸血鬼，却并没有让我觉得恶

心。是的，这两部电影的观后感让我觉得吸血鬼似乎也有其可爱之处和可怜之处，在某些方面，甚至有些迷人。

▲ 吸血鬼在漫画和游戏中



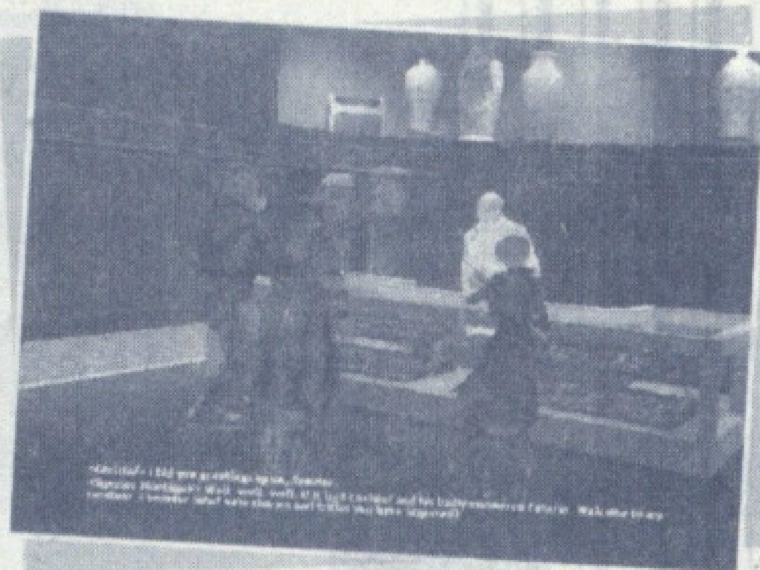
也许在漫画中你熟悉的还是《孔雀王》的邪恶吸血鬼，也许你想起北条的短篇漫画中那个专吸处女的血液却又没有下口的现代吸血鬼司机大神晃，或者是富坚义博的短篇《狼也并不可怕》中的吸血鬼女孩。但他们都是来自日本的，你一定不熟悉匈牙利的吸血鬼，在1969年，匈牙利的阿曼克创造出了一个和超人来自同一星球的女吸血鬼，具有超自然的能力，不吸人的鲜血，吸取的是一种和成品，并且是帮助人类的女吸血鬼英雄。我们还能怎么描绘吸血鬼呢？用爱因斯坦的相对论？用辩证法？本来就是我们创造出来的东西，我们自然可以随便更改他们的性格。

于是，我进入了游戏《吸血鬼——假面舞会》，只是因为我在研究了吸血鬼之后非常想体验吸血鬼的心理状态，那种在善恶中挣扎的心理状态，而我不可能真的变成吸血鬼的，不是吗？

如同英国的维多利亚时期一样，游戏世界中的上流社会花天酒地，社会最底层的穷困民众在劳苦中呻吟。而我，作为一个12世纪的骑士，是一个吸血鬼的猎杀者，从小培养起来的信仰让我对敌人如同寒冬般的残酷，没有一丝的怜悯。在一次战役中，我受了伤，被救往布拉格修道院疗养，而我深深地爱上了照顾我的修女，美丽的Anezka。然而，她只热爱她的上帝，对我只有兄弟般的友爱……我走在街上，失魂落魄，不小心被吸血鬼"拥吻"，变成了自己憎恨的敌人——吸血鬼。我开始渴望鲜血，我开始在欲望和信念中挣扎，我在生存的边缘上徘徊，我，最终抵制不住生理的需要，第一次吸食了鲜血。

然而，我如此痛恨自己，我痛恨自己成为了吸血鬼，我甚至渴望着在阳光下一了百了，但却在这时得知Anezka为了把我从痛苦命运中救助出来而失踪了。还有什么自怜和自厌，Anezka对于我来说比什么都重要，我踏上跨越世界穿越800年惊情的漫长旅程。

一个浪漫的爱情故事，一段人与吸血鬼的善恶选择，一些在吸血鬼的复杂社会中生活的感悟……也许，这些是吸引我进行这个游戏的根本，一种简单的对于吸血鬼的好奇和迷恋。是的，我渴望着扮演一些性格复杂的人物，渴望在游戏中进行抉择，进行人性和吸血鬼性格的交战，在吸血鬼氏族间的战争中发挥自己的力量。游戏有3个结局，根据我的言论以及人性、吸血鬼性格的不同而不同；然而完全转变成一个残暴的吸血鬼是如此的艰难，我以为我还是个中间人，一个永远矛盾在人性和嗜血性之间的吸血鬼，如同我熟知并喜爱的的那些电影中的吸血鬼一般。



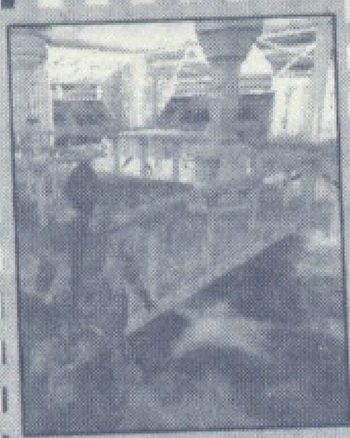
于我来说，当一个游戏的制作水平是中等偏上时，我不会太在意它的动态捕捉系统或是磁性的人物配音，别出心裁的属性设计或者是比较笨的NPC，我想我在乎的是一个创意。直接的说吧，我真的已经厌倦做一个十全十美的英雄了，还是做一个苦苦挣扎的吸血鬼来的有趣。

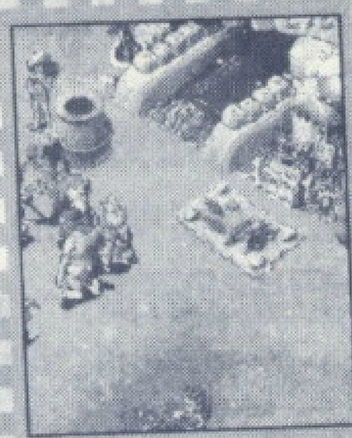
也许，今夜，我们会在任何一个吸血鬼的世界相遇，在暗夜中闪亮的是我们微笑的白色牙齿。

■ 北京　大神晃

87

制作	ACTIVISION
发行	新天地
载体	CD×2
类型	角色扮演
语言	英文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



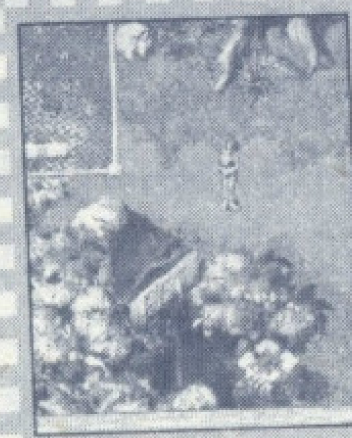

编辑导语



英雄，总是受到人们的敬仰和歌颂，英雄的传奇故事在人们的口中历代相传。也许很多人都和我一样，从小，在听爷爷奶奶讲故事的时候就喜欢上了英雄，盼望能与英雄为伍，唱英雄歌、做英雄事、扛英雄枪、打英雄仗，直至成为一个英雄。时至今日，虽然成长的烦恼在岁月的流逝中已将儿时英雄的幻想冲散，但英雄在俺的思想里仍然是值得被所有人敬佩的——不论是现实中的，演绎出来的，还是虚拟出来的。远的不说，就在《英雄无敌历代记》中，野蛮人英雄Tarnum便已为我们展现了一系列传奇故事。他在“废墟战神”的战役中将邪恶的巫师君主打得抱头鼠窜；在“暗黑使命”中帮助阿丽森女王拯救了她父亲的灵魂；在“元素君主”之役中将叛乱的元素君主一伙赶回了他们的空间，挽救了世界；而在“龙之抗争”战役中，抵挡住了龙族女王Mutare率领的龙族军团，挫败了其称霸世界的野心。前3个战役我们已经在前几期的“攻略指引”中作了介绍，这一期将要讲述的是Tarnum在“龙之抗争”中的英勇表现，你可以籍此在VR的世界中迅速变身为一个无敌的英雄了。但如果你觉得打着别人的旗号当英雄不如造就一个完全属于自己的英雄更来得“真实”、痛快，那么网络游戏便是最适合你的天地了——同样是VR的世界，在这里你只能扮演你自己。然而想当英雄却没那么容易，只能先从一个无名小辈开始一点点地摸索，一点点地学习，一点点地积累业绩，走一条漫长的成长道路，这样的路十字军七拐八绕地走过数次，其间偶然能够得到前人经验的指引便可少走不少弯路，由此深知多一分指引就少一分烦恼的道理。就拿现今正如火如荼的《石器时代》来说，十字军在其中已经可以算是达到了比较高级的境界啦，这在很大程度上要感谢游戏特种兵cOMMANDO提供的这份冒险任务攻略。对于这份攻略，仅管十字军已经竭尽所有“石器能力”进行了实地核对，但还是有一些任务无法完成百分之百的验证，例如“方位之祠”的任务、转生系列的任务，在这里刊登出来权且给各位石器战友作个参考吧，而且华义国际还在对游戏的一些细节进行调整，有的任务可能还没有开放。希望看到这份攻略的“老石器”们能把你们发现的错误和不足告诉十字军，因为十字军目前正伙同天堂鸟、风林火山、龙枪等人制作一本《石器时代》的完全攻略本，届时我们会将修正后的任务攻略及最新石器资料一并提供给各位石器战友们，大家瞧好吧。

十字军

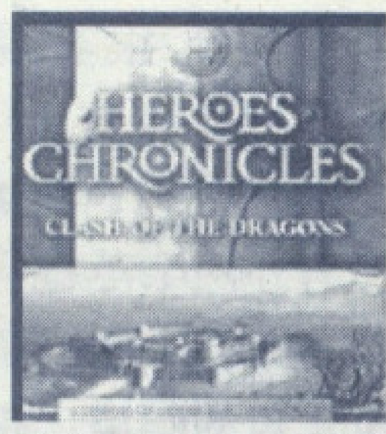






英雄无敌历代记 龙之抗争

HEROES CHRONICLES: CLASH OF THE DRAGONS



龙族女王Mutare率领黑龙、红龙、锈龙、水晶龙和碧龙组成的军队向精灵族的森林城堡发动了攻击。精灵战士们无法抵挡敌人的进攻，不得不撤退到浓密的森林和魔法平原，而Tarnum则在关键时刻加入了这场战斗，与那些妄图将整个世界置于自己龙爪之下的敌人进行殊死搏斗。

战役一 龙语者 The Dragontalker

◆ **剧情概述：**善良的金龙和绿龙失踪了，唯一知道它们下落的人是龙语者，Tarnum必须找到她。本关Tarnum不能战败，而且只能提升到第6级，但Tarnum的全部技能、魔法和经验值将带入下一个战役。

◆ **初始奖励：**5个神箭手或2000金子。

◆ **攻略指引：**在《龙之抗争》中，Tarnum具有将弓箭部队升级为神箭手的特殊能力，如同在《元素君主》中将魔法师升级为巫士一样。这项能力对Tarnum的帮助很大，因为神箭手的攻击力非常高，可以在战斗中对敌人造成很大伤害。



开始时选择5个神箭手，这样可以提高Tarnum部队的实力。由于本次战役中没有敌人，因此Tarnum只需专心寻找龙语者即可。Tarnum的精灵族城堡位于战场西侧，城堡中的兵种招募设施只能建到田园，但对于Tarnum来说能够招募到森林精灵已经足够了，因为他能够将它们升级为神箭手。在前几个战役中，神箭手将是Tarnum的主力部队。

战斗开始后，Tarnum带领神箭手部队消灭城堡周围的散兵游勇，同时雇佣另一个英雄Ufretin在自己身后占领矿藏和拾取资源。由于本关的其他英雄不能跟随Tarnum进入下一个战役，因此不必培养Ufretin。因为Tarnum的神箭手部队攻击力很高，所以对付城堡周围的野外部队易如反掌。Tarnum首先消灭了城堡右侧阻路的独角兽，占领了金矿，然后来到战场东侧的大学，学习了自己需要的技能。在第3周分别从城堡和野外建筑中招募部队，之后打败了战场东南角的战斗独角兽，穿过传送门，消灭了树妖战士，拜访红色帐篷和知识之树。接下来通过战场中央的红色哨塔，交出15个水晶和5000金子后，又通过了左上方的哨塔。没想到刚刚通过哨塔，便遭到了埋伏，不过敌人很容易对付。将敌人打发掉后，Tarnum在独角兽林地中招募了独角兽，并找到了回忆饰物，然后穿过独角兽林地下方的单向传送门返回城堡，再次集结部队。在战场东北角，Tarnum使用回忆饰物通过哨塔，消灭两只绿龙后，找到预言家茅屋，得到20只战斗独角兽，结束战役。

战役二 龙之血 Dragon's Blood

◆ **剧情概述：**Tarnum必须得到龙血瓶（Vial of Dragon's Blood），以便能够使金龙和绿龙摆脱Mutare的控制。本关Tarnum不能战败，而且每个英雄只能提升到第12级，能力最强的两个英雄将跟随Tarnum进入下一个战役。

◆ **初始奖励：**攻击力+1或防御力+1。

◆ **攻略指引：**本关战场不大，Tarnum的城堡在战场西北角。城堡中能够修建魔法泉水，Tarnum可以招募飞马部队做帮手，另外还雇佣了另一个英雄Uland在自己身后占领矿藏，拾取资源。

战役开始后，Tarnum带领神箭手消灭了城堡周围的敌人，迅速占领水边的金矿，这样可以在城堡中抓紧兵种设施的建设。城堡东侧有一座敌人控制的要塞，Tarnum由于自己部队的实力不够，因此没

有对它进行直接攻击，而是占领了水边的船厂。造好木船后，乘船来到战场东南角的小岛上。上岛前，Tarnum遭到了水面埋伏，不过这对Tarnum无法构成威胁。

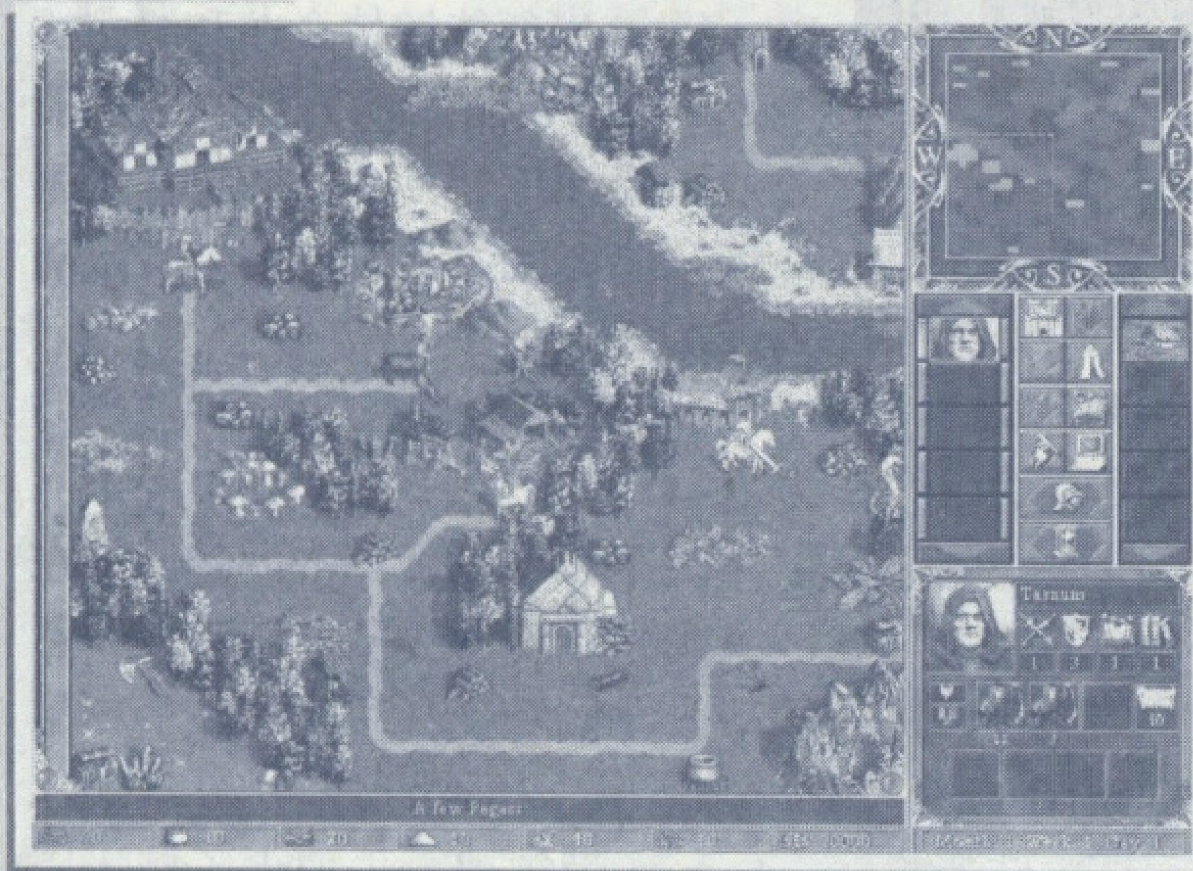
在孤岛上，Tarnum消灭了守卫监狱的地穴领主，从监狱里救出5级的女浪人Valita，因为只有她才能通过战场西北角（Tarnum初始城堡上方）的哨塔。解救Valita之后再次乘船来到战场东侧，在敌人的领地登陆。这样便绕开了敌人重兵守卫的要塞，对敌人城堡进行突袭，敌人的兵力不强，很容易便可占领地狱城堡。Tarnum发现这里可以全面发展，于是花费了一些时间，将城堡完全修建好，其间还和另外两个英雄拜访了知识之树等可以提升等级和能力的特殊建筑。最后，Valita率领着部队通过战场西北角的哨塔，打败大恶魔，得到了龙血瓶（如果集结了足够的兵力，可以尝试攻击要塞，不过战斗会非常艰苦。因为要塞上驻守着35个大恶魔，40个火神君主，20个地穴领主，40个长角魔鬼，36只地狱犬，40个亵渎者和150个恶魔之子）。

战役三　龙的母亲
The Dragons Mother

◆ **剧情概述：**Tarnum必须解救出金龙妈妈，以便使所有金龙和绿龙摆脱困境。本关Tarnum不能战败，而且每个英雄只能提升到第18级，能力最强的两个英雄将跟随Tarnum进入下一场战役。

◆ **初始奖励：**防御力+1或攻击力+1。

◆ **攻略指引：**本关的战场比较复杂，而且战场



上有很多埋伏，稍不留神便会遭受重创。Tarnum的城堡在战场的中心地带，其左侧、右侧和下方各有一座要塞。左右两侧的要塞没有守卫，可以安全通过。而下方的要塞则是魔法要塞，英雄无法在这里施展魔法，并且还有少量部队驻守。

战役开始，Tarnum带领部队首先穿过左侧的要塞，得到地火之剑后，消灭独角兽，占领了金矿。



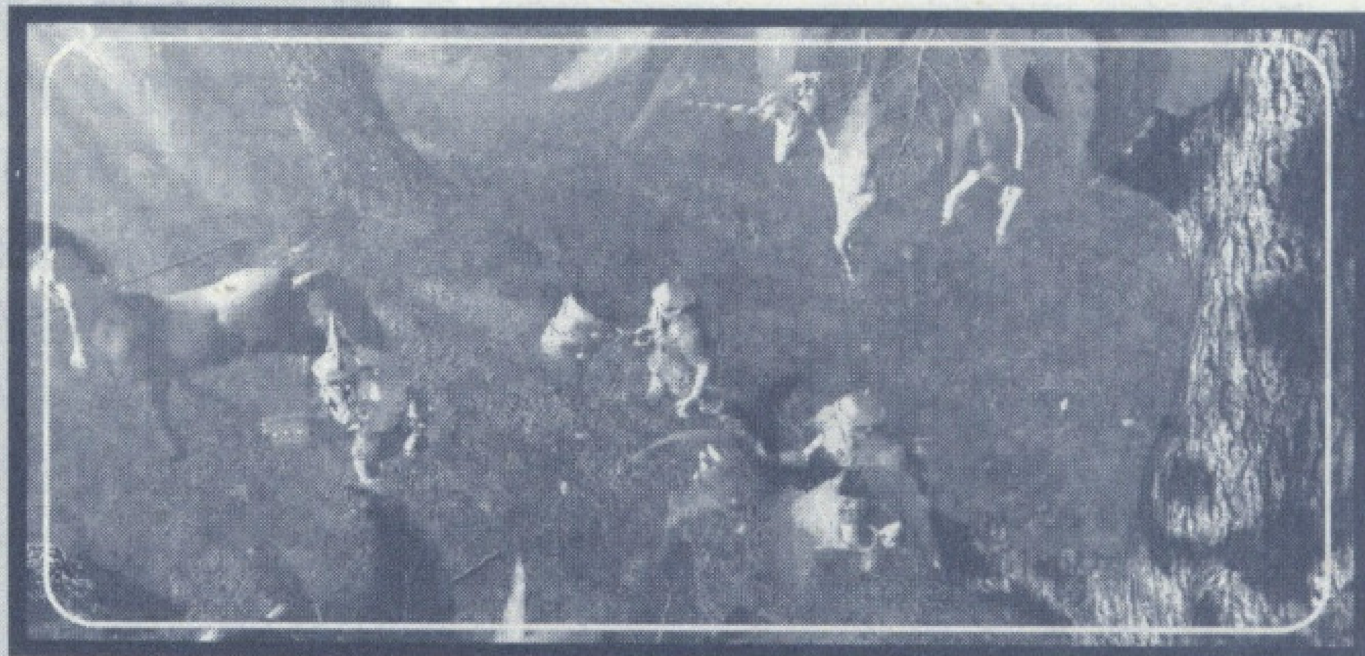
战场的上方有一座中立城堡，Tarnum决定迅速将其占领。可是在向城堡行进途中遇到了多次埋伏，好在敌人实力不强。中立城堡内的驻守部队比较多，由于Tarnum的兵力不是很强，战斗比较艰苦。占领中立城堡后，Tarnum拜访了城堡旁边的预言家茅屋，在这里可以用100个战斗矮人换取20只战斗独角兽。接下来在所占城堡的西侧得到诅咒之盾，然后向西南方向前进，攻占了与自己主城堡隔山相望的中立城堡。在这座城堡南面的预言家茅屋，Tarnum用25单位木材、25单位矿石和15 000金子换得150个战斗矮人，然后带领部队返回主城堡。

在Tarnum征讨战场西侧地区的时候，Valita也率领着部队穿过主城堡右侧的要塞，探索战场东侧地区。Valita首先攻击了要塞上方的绿龙，从被困的4个学者那里提升了自己的4项属性，然后在战场东北面打败独角兽，拜访了大图书馆。在大图书馆左下方的山坳中，栖息着一些蝎尾狮，Valita消灭它们之后，得到了勇气徽章。在战场东南面有个预言家茅屋，如果英雄的魔法力和知识力达到+10，则可以提升+5防御力。Valita拜访了这个茅屋之后，带领着部队向南走，通过只有自己可以打开的哨塔，攻占了战场东南角的中立城堡，平定了战场的东侧地区。

再说Tarnum返回城堡，集结了足够的兵力后，向下穿过魔法要塞，发现要塞左上方有个绿色传送门。在穿过传送门之前，Tarnum先向西走，拜访了水边的预言家茅屋，答应帮助消灭其上方捣乱的金龙，得到8 500金子，然后穿过传送门（在此会遭到埋伏），来到战场下方的大陆上。

从传送门出来后，Tarnum在水边干掉几只绿龙，得到硫磺护甲，然后来到大陆西南角，消灭守

卫地下世界入口的梅杜莎女王，进入地下世界。在地下世界出口的右侧有个哨塔，Tarnum通过之后，在预言家茅屋学会了回城术魔法（Tarnum的等级需达到18级），然后拜访了紫色帐篷。在地下世界出口下方的紫色要塞前守卫着几只红龙，Tarnum将它们打发掉后，穿过要塞，先后占领了地下世界中的两座敌人城堡，然后沿着蜿蜒的通道，在地下世界的西南角找到被黑龙和红龙围困的金龙。Tarnum通过只有自己才能打开的哨塔，将围困金龙的黑龙和红龙全部消灭，使金龙摆脱了Mutare的控制，加入自己的队伍，结束战役（本关战场的东北角和西北角各有一个单向传送门的出口，敌人在几周之后会从这里出现，只要派两个英雄带领一定数量的部队堵在那里，便可避免敌人的骚扰）。



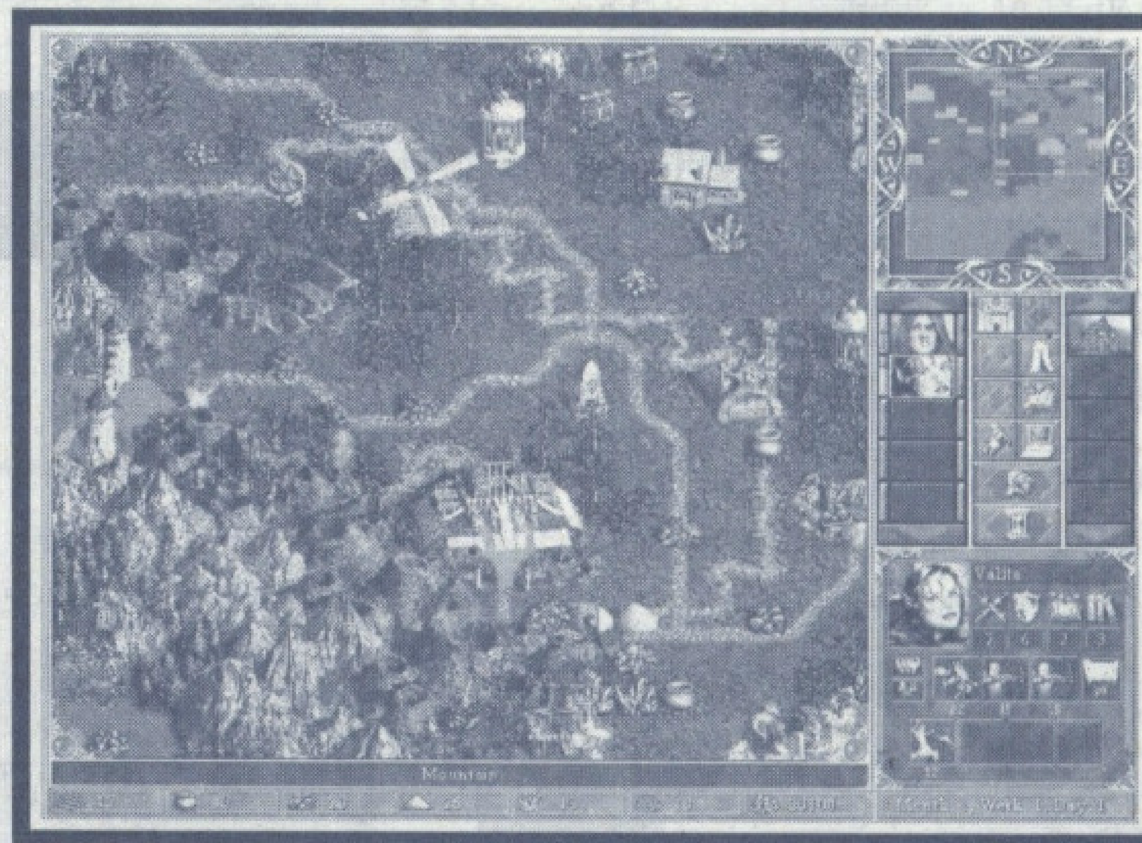
战役四　锈龙 Dragon of Rust

◆ **剧情概述：** Tarnum必须消灭当地的男巫族城主。本关Tarnum不能战败，并且每个英雄只能提升到第24级，能力最强的两个英雄将跟随Tarnum进入下一场战役。

◆ **初始奖励：** 魔法力+1或知识力+1

◆ **攻略指引：** 本关战场上有3个龙壁，分别被黑龙、红龙和锈龙守卫着。Tarnum的城堡在战场东南角，城中的兵种设施只能修建到田园，因此Tarnum必须尽快占领龙壁，招募绿龙以提高部队的战斗力。

战役开始，Tarnum首先在城堡前的田园和矮人村舍中招募了少量部队，然后迅速攻击守卫第一个龙壁的红龙。尽管Tarnum的部队实力不足，与红龙真刀实枪地战斗很难取胜，但是Tarnum此时已经具有了强大的魔法力。在与红龙战斗的时候，让手下部队顽强防守，不主动进攻，而自己则对红龙施以强力魔法，几个回合之后，消灭了敌人。尽管部队伤亡很大，但终于占领了一个龙壁，可以招募绿龙部队，而且得到了天使羽箭。一周之后，Tarnum再次集结部队，对守卫第2龙壁的锈龙进行攻击。锈龙的生命值非常高，而且攻击方式特殊，会对部队造成很大伤害。好在只有两只锈龙，Tarnum还是按照先前的战术，让绿龙攻击敌人，其余部队防守，自己则使用强力魔法对锈龙进行攻击。将锈龙消灭后，占领第二个龙壁，得到了独角兽索。由于守卫第三个龙壁的黑龙不惧怕魔法攻击，因此Tarnum只好等到第三周集结了足够的兵力来消灭它们。打败守卫第三个龙壁的7只黑龙后，Tarnum将龙壁占领，并在龙壁前得到樱桃木弓。Tarnum将樱桃木弓、独角兽索和天使羽箭组合在一起，得到神箭手之弓。这件宝物能够使弓箭手在进行攻击时完全不受距离和障碍物的影响，成为不会受到反击的部队。接下来Tarnum在水边消灭鹰身女妖，得到沉着饰物，然后在战场西侧的预言家茅屋用10 000金子得到30个水晶。再次招募绿龙后，Tarnum使用沉着饰物依次通过战场西北面的第一和第二个哨塔，拜访敌人城堡下方的大图书馆，然后消灭水边的黑龙，拜访竞技场。敌人领地内有一处可以招募锈龙的地方，因此敌人的一个英雄带有锈龙部队，而且他的魔法力和知识力都较高。Tarnum将他消灭后，占领了敌人城堡，结束战役。



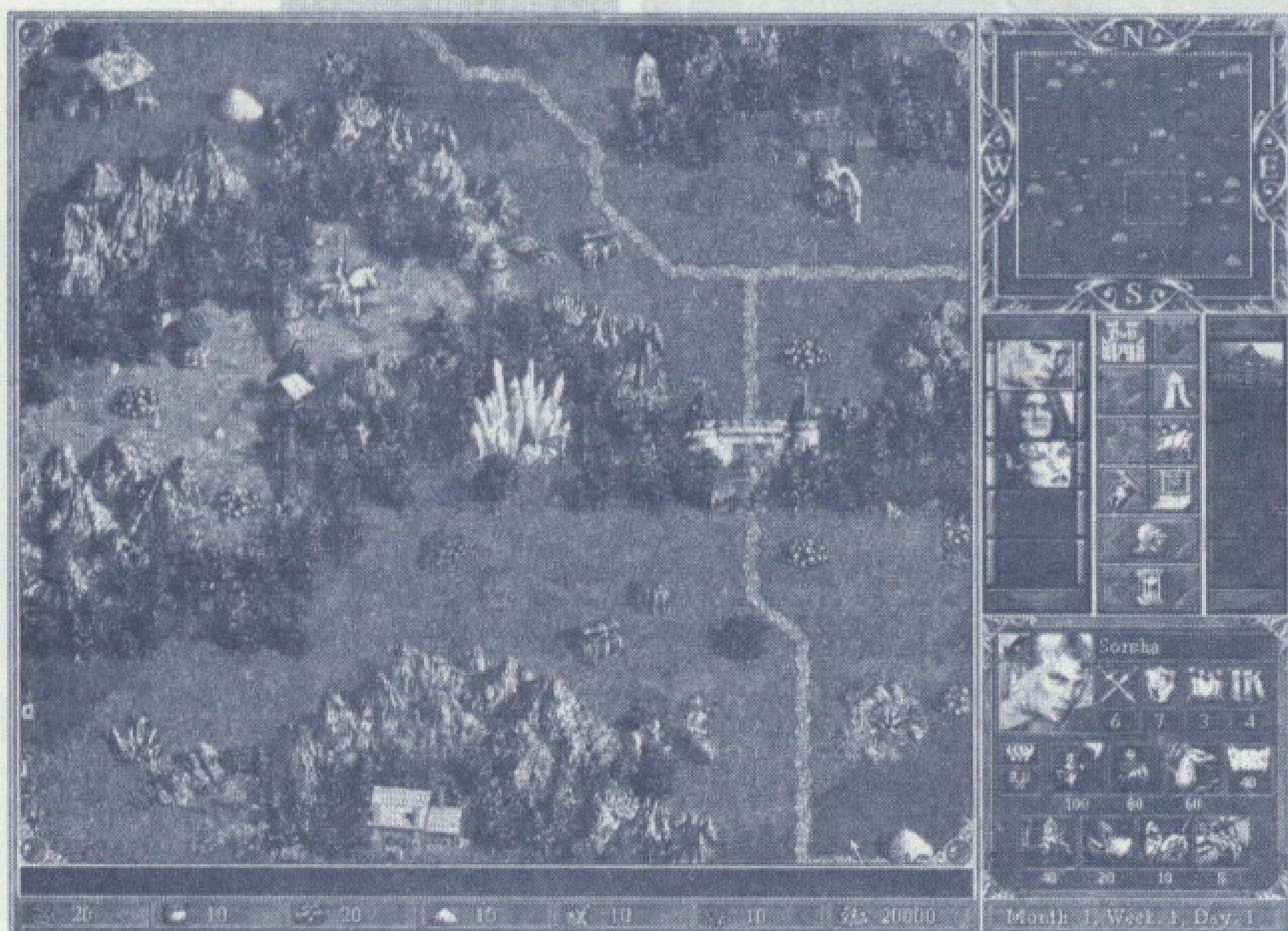
战役五　怀疑 Distrust

◆ **剧情概述：** 敌人疯狂席卷了埃西利亚的边境，为了得到新的同盟，精灵王派Tarnum解救这个地区的所有城镇。本关每个英雄只能提升到第28级，能力最强的两个英雄将跟随Tarnum进入下一场战役。

◆ **初始奖励：** 知识力+1或魔法力+1

◆ **攻略指引：** 本关战场较大，战场布局设计得非常出色。在本次战役中，骑士族的英雄Sorsha将加入战斗，但在战役之初却被围困在战场中央的两个哨塔之间，而这两个哨塔只有Tarnum能够打开。Sorsha的手下率领着大批部队，因此Tarnum要尽快使Sorsha脱困，她将是一个得力的助手。

Tarnum的城堡在战场东北面，战斗开始后，先在城堡右侧得到加速之靴，提高了6点移动力，接着在武器工厂购买巨箭车，然后着手清剿城堡周围的野外部队；而Valita则在Tarnum身后，占领矿藏，拾取资源。城堡的右下方有个蓝色传送门，但那里守卫着几只水晶龙，因此Tarnum没有轻举妄动。在城堡招兵后，Tarnum带领部队向东行进，准备攻击战场东北角的骑士族城堡。在要塞前，Tarnum首先占领了狮鹫学校，得到4个天使，然后消灭了埋伏的水晶龙，在龙壁招募了绿龙。冲过要塞之后，Tarnum打败了守卫在骑士族城堡前的水晶龙，占领了城堡，在这座城堡的上方还找到了无尽水银瓶。接下来Tarnum继续带领部队向南走，在预言家茅屋用40个水晶换取了2只水晶龙，而后转向西南行进，前去解救被困的Sorsha。在行进途中，Tarnum攻占了第二座骑士族城堡，并拜访了城堡右下方的预言家茅屋，在这里可以用神箭手之弓换得宝石之戒。



Tarnum将Sorsha从哨塔后面解救出来后，Sorsha带领自己的部队穿过下方3只锈龙和4只水晶龙守卫着的魔法要塞，在战场南面消灭了地狱城堡前的黑龙，占领了城堡；而Tarnum则向西行进，攻占了战场西侧的骑士城堡（城堡右下方的预言家茅屋只有Sorsha可以访问，得到硫磺护甲），然后向北穿过4只水晶龙守卫的要塞，干掉要塞左侧山根下的红龙，得到水晶斗篷。接着，Tarnum占领了精灵城堡，将城堡前的黑龙消灭后，得到龙牙之冠（在城堡下方的茅屋，可以用25只战争独角兽换得11只金龙）。然后集结部队穿过战场中央（骑士城堡右下方）的魔法要塞，得到硫磺戒指后，将它与先前的3件宝物组合成聚宝盆（可以使水晶、硫磺、宝石和水银每天增加5个单位）。这里有两个传送门，Tarnum首先干掉红龙，穿过蓝色传送门，从初始城堡右下方由水晶龙看守的传送门出来。回到城堡中招募了一些部队后，再从传送门返回，干掉黑龙，穿过绿色传送门，来到战场西北角，消灭水晶龙，拿到神箭手之弓。然后攻击龙城，得到几件宝物和20 000金子。这时Sorsha也已经攻占了东南角的男巫族城堡，胜利结束了战役。

战役六　蝉翼之龙

Dragons of Gossamer Wings

◆ **剧情概述：** Tarnum必须得到12只仙女龙的帮助以与男巫城主抗衡。本关每个英雄只能提升到第32级，能力最强的两个英雄将跟随Tarnum进入下一场战役。

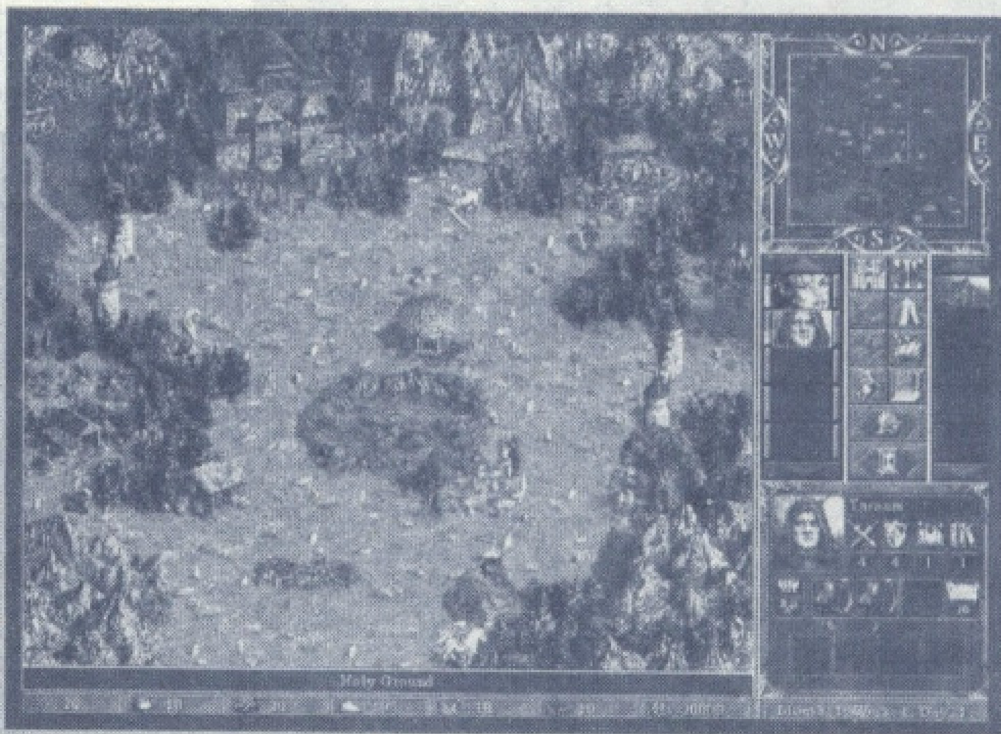
◆ **初始奖励：** 田园或16个神箭手

◆ **攻略指引：** 在本关战场上有一条X形水域将整个战场分成4个部分。战役之初，Tarnum有2个城堡，其中一个是精灵城堡，另一个是骑士城堡，2个城堡在战场的西北角隔河相望。



战斗开始后，Tarnum带着部队出现在北方大陆的精灵城堡前，而Valita和Sorsha则驻扎在西侧大陆的骑士城堡前。由于在战前选择了16个神箭手，因此Tarnum有足够实力消灭当地的野外部队；而Valita在集结了少许部队，并且从城骑士堡前的武器工厂购买了巨箭车后，也能凭借其自身强大的魔法力消

灭城堡周围的敌人。在北方大陆上，Tarnum首先干掉了城堡右侧的骑士，得到地狱火头盔，接着在两个树梢塔中雇佣了一些神箭手，干掉水边的狂热者，穿过传送门来到西侧的大陆上。传送门出口前守卫着一些红龙，Tarnum将它们消灭后，在右侧河边拿到地火之剑。然后分别攻占了龙壁和狮鹫学校，得到了绿龙和天使。接下来，Tarnum穿过河边另一个传送门，进入地下世界。将出口前的15只黑龙消灭，得到了龙牙项链，然后带领部队顺着通道向北走，消灭挡路的锈龙之后，攻占了敌人的两座城堡。左侧的城堡旁有个红色帐篷，右侧的城堡旁边有个蓝色帐篷，两个帐篷前都有很多黑龙守卫。Tarnum补充了兵力后，先消灭了红色帐篷前的黑龙，拜访了红色帐篷，然后带领部队穿过红色要塞，通过紫色传送门来到地面世界的东侧大陆。干掉一只拦路的仙女龙后，占领了这里的3个魔法霜宫，招募仙女龙。在准备穿过河边的红色传送门，离开这块大陆的时候，Tarnum遭到了8只仙女龙的埋伏。将它们消灭后，Tarnum通过红色传送门，返回东侧大陆。重新招募部队后，Tarnum再次进入地下世界。为了节省兵力，没有攻击守卫蓝色帐篷的黑龙，而是穿过红色要塞，在船坞买船，从水路通过旋涡绕到蓝色要塞的另一侧。接着穿过棕色传送门来到地面世界的南方大陆，在这里的知识之树旁边，Tarnum又遭到了6只仙女龙的埋伏，将它们打败后，占领了3个魔法霜宫，招募仙女龙。几周之后，Tarnum终于招募到了足够数量的仙女龙，结束了战役。



战役七 深蓝之龙

Dragons of Deepest Blue

◆ **剧情概述：** Tarnum在寻找仙女龙的时候，碧龙攻占了精灵王国的部分领土。Tarnum必须率领部队打败强大的碧龙。本关每个英雄只能提升到第34级，能力最强的两个英雄将跟随Tarnum进入下一场战役。

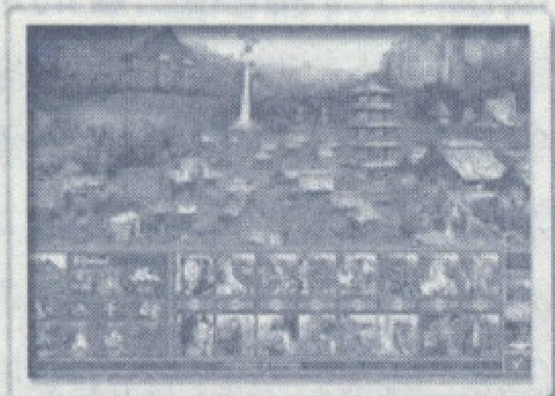
◆ **初始奖励：** 4000金子或10单位宝石、水晶、水银和硫磺。

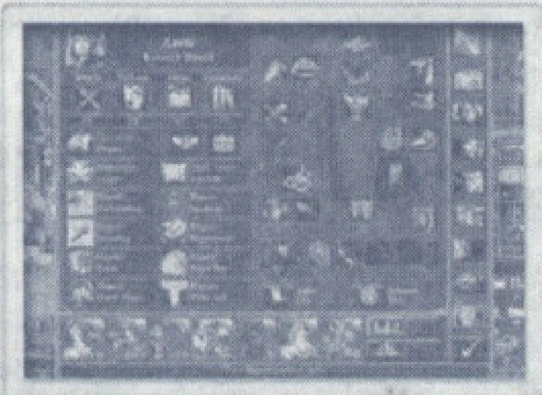
◆ **攻略指引：** 在本关战役中，Tarnum面对的最强大的敌人是碧龙。碧龙生命值高，攻击力强，而且可以凭借其自身的威力令敌方部队产生恐惧而无法进行攻击。与这样的敌人战斗，采用对付水晶龙和锈龙的方法是很难取胜的。

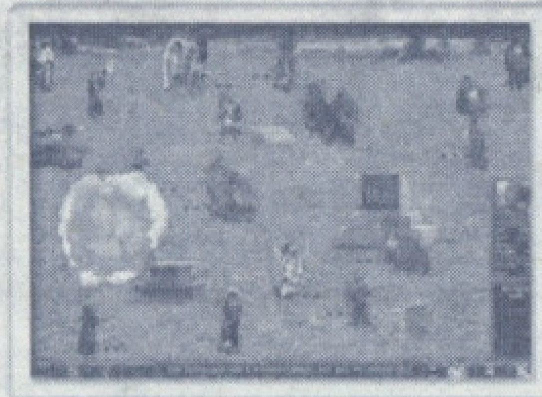
战斗开始时，Tarnum在战场的东南角有两座城堡，一座是精灵城堡，另一座是骑士城堡，两座城堡成犄角之势。Tarnum在集结部队之后，首先攻击了精灵城堡下方的狮鹫学校，得到天使。在狮鹫学校的旁边，5只碧龙守卫着魔法平原，那里有两个魔法霜宫可以招募仙女龙。可是凭Tarnum目前的实力，还无法消灭碧龙，所以他带领部队继续朝西南方走，在骑士城堡附近攻击了另一个狮鹫学校，又得到了天使。然后消灭了战场下方山间城堡前的红龙，占领了山间城堡，将天使升级为大天使。调整兵力后，Tarnum率领部队打败了魔法平原入口处的碧龙，在魔法霜宫中招募了仙女龙，然后开始进攻精灵城堡上方由10只锈龙守卫的要塞。冲过要塞后，Tarnum发现西面有个魔法要塞，而北面则有几只锈龙挡路。Tarnum先在树梢塔中招募一些神箭手，然后消灭挡路的锈龙向北前进。在沿途的预言家茅屋中得到了许诺，可以用诅咒之盾来此换取地狱火头盔。

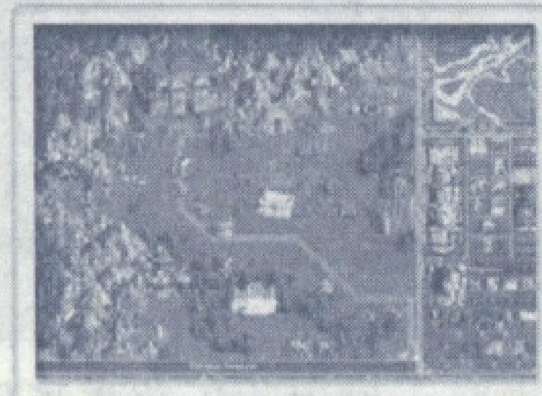


在战场东北有座敌人的城堡，Tarnum将其占领后，消灭城堡附近的锈龙，拜访了蓝色帐篷。再次调整兵力后，Tarnum按原路返回，攻击魔法要塞。魔法要塞上守卫着5只碧龙，而且在这里Tarnum无法施展魔法，因此战斗比较艰苦。穿过魔法要塞后，Tarnum占领了战场中央地带靠下方的敌人城堡，并在城堡前得到诅咒之盾。城堡下方有个绿色帐篷，当Tarnum前来拜访时，在帐篷前遭到1只碧龙、7只锈龙和8只黑龙的埋伏。又一番激战后，

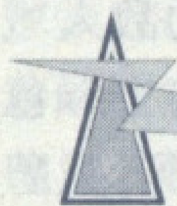








Tarnum打败了敌人，拜访了绿色帐篷，然后又攻击了城堡左下方的龙城，得到几件宝物和20 000金子；与此同时，Valita也带领着以大天使为首的部队，通过了骑士城堡左侧由10只锈龙守卫的要塞。接着消灭水晶龙，占领了左下角的敌人城堡。城堡右下方有个预言家茅屋，Valita拜访之后得知可以在此用地火之剑换取硫磺护甲。然后Valita率领部队向北走，在水边消灭水晶龙，拜访了红色帐篷。在所占领的敌人城堡右侧，也有个由5只碧龙守卫的魔法要塞，Valita带领部队经过苦战，冲杀过去，与刚刚袭击了龙城的Tarnum部队会合。调整兵力后，Tarnum先后通过蓝色、绿色和红色哨塔，拜访了紫色帐篷，然后穿过紫色要塞，攻占了敌人的最后一座城堡，结束战役（敌人城堡上方的黑色要塞无法通过，它的后面是个传送门。黑色帐篷在战场西北角的小岛上，那里无法登陆，只能通过黑色要塞后面的传送门到达。小岛上有个招募碧龙的地方，不过好像是专为敌人准备的，因为战役开始时，敌方便有个英雄驻扎在小岛上，可以拜访黑色帐篷，所以敌人能够通过传送门到达小岛，招募碧龙，而Tarnum则不能。另外，在敌人最后一个城堡右上方的预言家茅屋，答应替他赶走碧龙，可以得到3只仙女龙）。



战役八　龙之抗争
Clash of The Dragons

◆ **剧情概述：**与Mutare决战的时刻终于来到了，Tarnum必须打败所有敌人，彻底消灭牟塔尔。

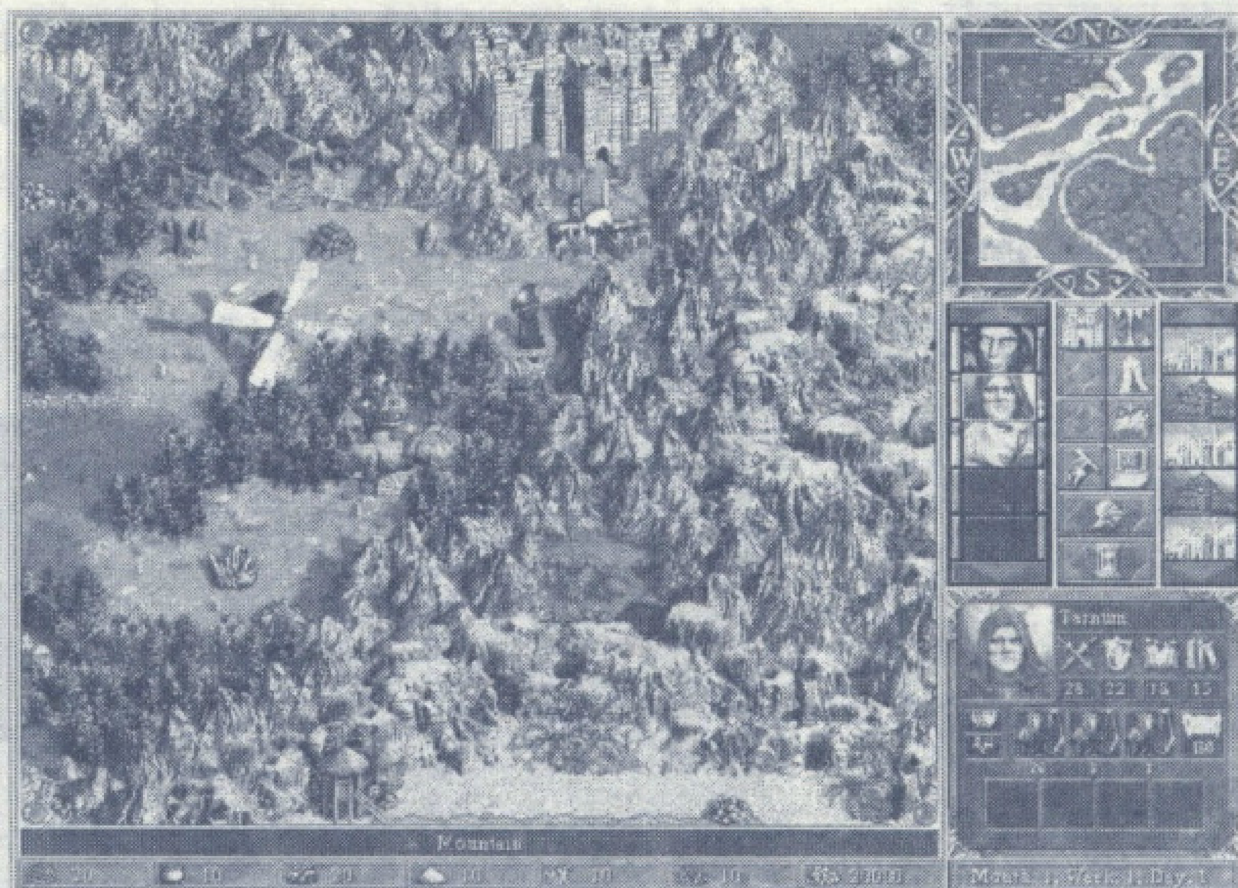
◆ **初始奖励：**20个神箭手或3级魔法公会。

◆ **攻略指引：**本关的地图可以说是《英雄无敌历代记》4个篇章中设计得最大最好的，整个战场上有3块大陆，分别被两条水域隔开。Tarnum在战斗之初有5座城堡，其中一座精灵城堡，3座是骑士城堡，位于战场上方的大陆上；另外还有一座精灵城堡位于战场中央条形大陆的中间地带。而敌人则盘踞在战场下方的大陆上。

战斗开始后，Tarnum带领部队首先攻击了精灵城堡右侧的狮鹫学校，得到天使，然后又占领了狮鹫学校下方的龙壁，招募绿龙。接着分别攻占了3个骑士城堡附近的魔法霜宫，并且占领了两个野外的荣誉之门。这样，Tarnum的部队有了仙女龙和天使的加入，实力大为增强。Tarnum的领地内有一座紫色要塞，但Tarnum没有拜访紫色帐篷，现在无法通过，只好穿过要塞右上方的蓝色传送门（龙壁旁边），来到战场中央的条形大陆上。消灭传送门出口处的黑龙后，打开传送门旁边的哨塔，在哨塔后面的预言家茅屋中用2只仙女龙换得龙牙之冠。接着在精灵城堡中补充部队，消灭了当地的散兵游勇，然后向西行进，穿过魔法要塞，消灭水边看守山间城堡的大恶魔，在山间城堡中升级部队。接下来，Tarnum攻占了山间城堡下方的敌人城堡（其左侧有



座红色要塞，Tarnum由于没有拜访红色帐篷，此刻无法穿过）。在敌人城堡下方的预言家茅屋，Tarnum用10000金子换得龙翼披风（南面水边有座龙城，攻击之后，可以随机得到相当不错的宝物，而且其中一件是组合宝物。我第一次玩的时候得到了末日之剑和聚宝盆，第二次玩时竟然得到了龙父的力量，省得我千辛万苦地在战场上到处拜访预言家茅屋，还分别得到了另外8件宝物，最后到战场北端的预言家茅屋去做交换了）。



在Tarnum消灭条形大陆西侧地区敌人的时候，Sorsha也带着部队通过传送门来到条形大陆，穿过传送门东侧的魔法要塞，对条形大陆东面的敌人城堡发动攻击，占领了敌人的城堡。同样，这座城堡的右侧也有个红色要塞，由于Sorsha没有拜访红色帐篷，此刻无法通过（左侧红色要塞后面和右侧红色要塞后面各有一个传送门，可以使英雄从条形大陆一端传送到另一端。左侧红色要塞后面有一个可以招募锈龙的地方，而右侧红色要塞后面有一个黑市，可以换取宝物）。



将条形大陆上的敌人全部消灭后，Tarnum和Sorsha之间调整了一下兵力，而后Tarnum打败了精灵城堡左侧的绿龙，在船坞买船，乘船向西航行，在战场西侧与自己的骑士城堡隔山相对的地方登陆。打败山根下的大天使后，得到龙牙项链，然后顺着山边一直向东走，沿途在树梢塔中招募神箭手。在紫色要塞的旁边，Tarnum拜访了紫色帐篷，这样就可以穿过紫色要塞返回城堡了（如果暂时不返回城堡，继续前进可以拜访战场最北端的预言家茅屋，在那里可以用寂静龙眼戒指、安静龙眼戒指、龙鳞盾牌、龙骨护腿、龙翼披风、龙焰剑、龙眼王冠和龙牙项链换得龙父的力量）。

集结部队后，Tarnum再次乘船，通过战场东侧水域中的旋涡，来到条形大陆另一侧的水域中，然后就近登岸。进入敌人领地后，Tarnum带领部队向西走，先在预言家茅屋中用7只金龙换龙鳞盾牌，然后攻占茅屋下方的敌人城堡。拜访了一些能够提高属性的建筑物后，沿大道一直向南前进。这时，Sorsha和Valita也带领着部队乘船来到这块大陆，紧随着Tarnum向南前进。来到岔路口，Tarnum指挥部队继续向南行进，Sorsha的部队转向西侧大道，而Valita的部队则朝西南方向进发，兵分3路向敌人的城堡发动攻击。Tarnum最先攻占了战场东南面的敌人城堡，然后拜访了战场东南角的预言家茅屋，得到安静龙眼戒指（英雄的攻击力需达到+25）；Sorsha在攻占了西侧的敌人城堡后，在水边拜访预言家茅屋，用11个大天使换得寂静龙眼戒指；而Valita于战场的西南面也在占领敌人城堡之后，拜访了预言家茅屋，用6个大天使、4只金龙和2只仙女龙换得龙骨护腿（这样，战场最北端的预言家茅屋所需要的8件宝物凑齐，在那里可以换得龙父的力量，使英雄的4项基本属性+6，而且不受1–4级魔法的伤害）。

最后，3位英雄会合，将部队集中到Tarnum那里，通过西南面敌人城堡旁边的地下世界入口，穿过地下世界，来到战场西南角的小岛上，与龙族女王Mutare进行最终的决战。将其打败后，Tarnum解救了精灵王国的危机，结束了整个战役（在本关，Tarnum可以在自己的领地和条形大陆上找到樱桃木弓、独角兽索和天使羽箭，组合成神箭手之弓）。

■ 天津 奥杰

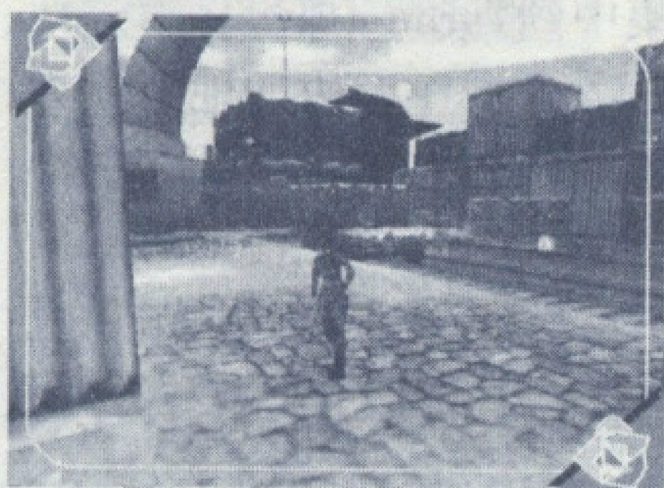
93

制作	New World Computing
发行	3DO
载体	CD×1
类型	策略
语言	英文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

第十关 Old Mill

这1关需要劳拉有过人的跳跃技巧和聪明的头脑。笔者花了1个晚上，Loading了N次，差点就此放弃。后来想起劳拉的几个绝技才过了关。这1关大致说来有3个部分：第一是拿到1块白石头，第二是令水池底下的怪物钻进铁笼，第三是让水潭的急流变缓，让劳拉能够爬上屋顶。

劳拉一开始前行，出现1个骑马拿枪的骑士，一阵较量后，无法前行，看来得先进入左边的通道拿1件什么物品再到这里。先进洞右拐出去，来到1个大场景中，随着动画可以看明白该干些啥了。看见中央的绳子没有？



接下来的事就都得靠这根绳子啦。先得想个办法让2个不断用石块攻击劳拉的小鬼停止攻击。对，鬼怕火把，劳拉一个助跑，跳过去抓住绳子，面对着刚进来的地方荡到左边高台，落地后捡起干火把，再跳下去，从怪物所在的那层平台里跳回通道，进内取火。回到怪物处，拿着了火的火把扔向它们，使它们惊慌而不攻击劳拉。再跳上绳子，荡到拿到干火把右面上方的平台上，扳下一根铁条，回到通道口，再次跳过去，抓住绳子，向前荡过去落地。搜寻一下后，发现除了几块高大的石柱外，没有啥可疑的了。站在最高的台子上，看到身后顶上的石崖上有个裂缝，看来得想个法子上去才行。

古墓丽影历代记（下）
Tomb Raider Chronicles

想了很久，突然想到了一招很久没用的技巧，就是抓住一个斜面的边缘爬上去，立即后空翻在空中180度转身后抓住身后的石头，再爬上去，这在二代、三代中常常得用到。问题解决了，先站在最高的台子上，跳到里面的斜面上，下落时抓住边缘撑上去，立即反身跳到旁边的斜面上，再下滑抓住边缘撑上去，立即反身再180度跳抓至最高的那块石柱，抓上后下滑时跳过前面青色石头，落在另一块斜面上，下滑时跳起抓住石崖上的那个裂缝，整个动作一气呵成的话可是很漂亮的哦。抓住裂缝后就简单了，爬进去，左拐出洞，转到崖石边缘下挂，再左移到底爬上去，进入矮洞撬下一块白石头。下去，



来到2只哇哇乱叫的小鬼旁边的矮洞，爬入可拿到黄玫瑰（秘密25），再回到通道口，结束这一场景的冒险。

沿路回到刚才被骑士困挠不能前进的地方，为了对付骑士，劳拉用白垩石在黑色石板上画了一个魔法阵，就在魔法阵快完成的时候，骑士发现了劳拉的意图，冲过来企图伤害劳拉，邓斯坦神父及时出现挡住了骑士，劳拉侥幸脱险，可邓斯坦神父却被骑士打晕带走了。劳拉追了过去，滑下通道。骑士带着不省人事的邓斯坦神父从一间大屋子冲了出来，气冲冲的骑士向劳拉抱怨说他因为中了一个远古圣者的圈套，被困在这个岛上700年，这时神父苏醒过来，道出事情的原委：原来恶魔骑士是被这里的水给困住的——恶魔不能穿越流动的水。骑士把神父作为人质，回到大屋子里，屋子的门重重地关上了。除非劳拉去找到使房子周围的水停止流动的方法，否则邓斯坦神父就会被骑士象牲畜一样对待——直到他被折磨死为止。

向右，穿过1个通道来到池旁，在池左边的岸上找到1通道，进去，跳过火堆下水，上岸拿到黄玫瑰（秘密26）。回到池边，池中央有1个岛，岛上有1

架转动的风车。先跳下水，游入1个洞，里面有个怪物，当靠近它身后那个洞时，便会引来它的攻击。另一边有个铁架笼，在水中转了半天，趁怪物游远时，在一块发黄的岩石中央找到1块银币，这下可惹

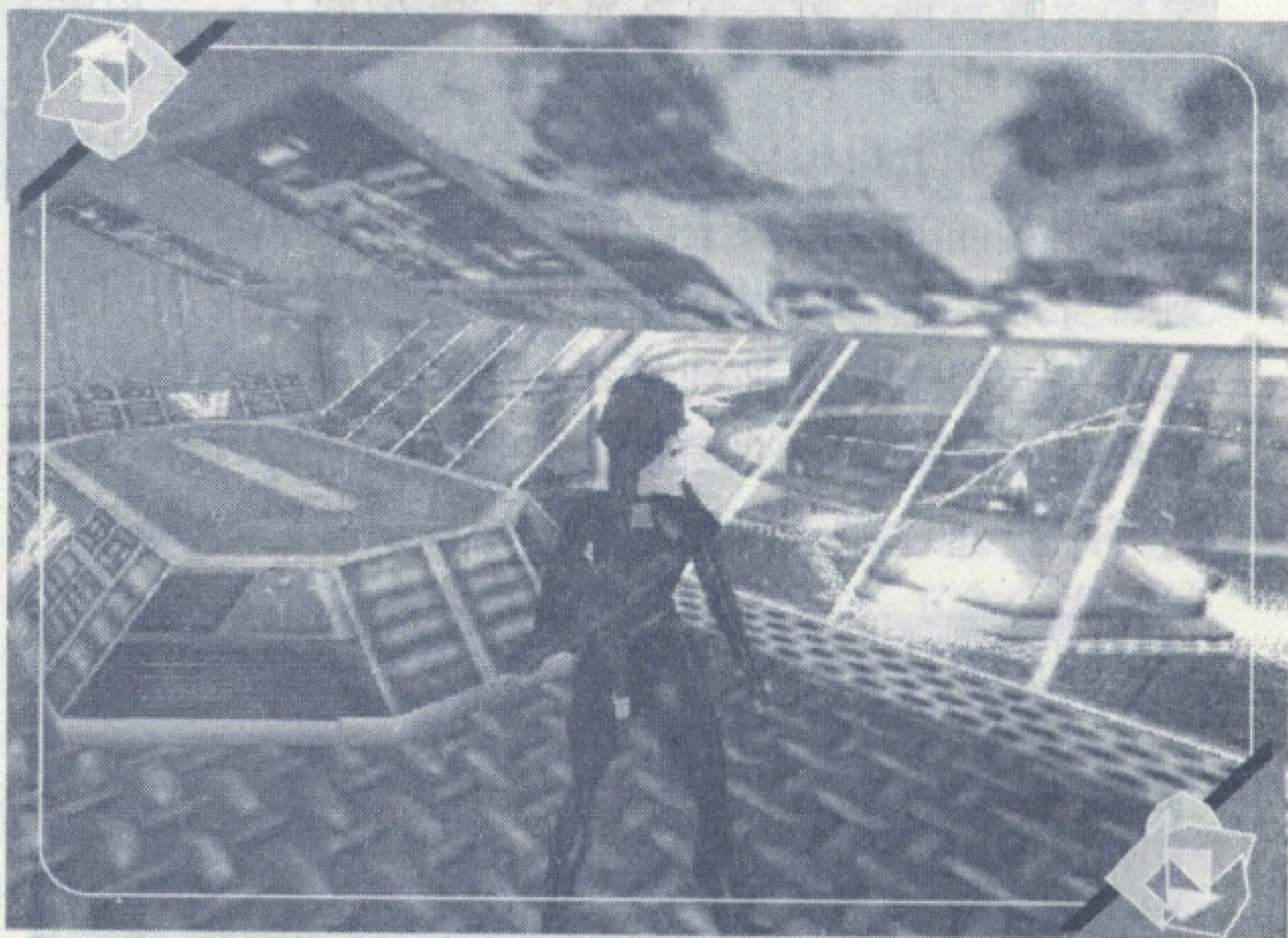


恼了怪物，它开始追着攻击劳拉。劳拉跳到铁架笼边打开铁笼，把银币扔进里面，打开铁架门，做了个陷阱，那怪物不知是计，钻了进去，躲在一旁的劳拉赶紧游过去，把怪物关在笼子里，然后就把它交给岛上的小鬼去吧！

现在再游到水潭深处，从那个怪物守着的洞中游入，进去上岸。上楼梯看到一个把手开关，扳动几下后，发现对面的一扇门往上略升了些，好象又是个和时间赛跑的谜题。这里引入了一个新的动作，劳拉先扳把手开关五六下，然后飞速在把手左面助跑跳抓住一根铁棒，身体转了360度（单杠上的大回环），放手跳落在对面，马上右转一点，再一个反身跳到右边平台，冲进刚刚落下的门，时间一秒都不能耽误。进门后向左上高台，拉下开关让风车停止，外面水池的水流也变慢了。下来，滑下坡，跳入水中，回到抓住怪物的水池。上岸到骑士的大屋前，由骑士屋后的水沟里游到中途后向左游可拿到黄玫瑰（秘密27）。经过一番寻找，在骑士大屋左边水沟处爬上高处的石头，一路进去上到顶部，转身跳到对面屋顶的1块平台上，一番跳跃来到房子另一面的平台，再跳至骑士屋右边的小屋顶上（助跑跳加上前滚翻），从屋顶的矮洞外转身趴下后挂进洞。进去转动开关，水车彻底停了下来，屋子周围的水停止了流



动，恶魔骑士获得了解放。骑士把邓斯坦神父扔在马鞍上冲出屋子，高呼：“终于自由了！”说完骑士开始嘲笑神父：原来他没有杀死神父而留他一命只是为了诱使劳拉停止水流而设下的圈套，这时劳拉现身怒斥骑士，骑士气急败坏地冲过来打算杀死劳拉。神父连忙告诉劳拉消灭骑士的方法——念出动物寓言里记载的骑士的真实姓名！劳拉马上照办，骑士转眼冲到面前，多亏神父扑过来挡了一下争取了一点时间，劳拉及时把名字念完，骑士的剑正好挥起来，就在这千钧一发的时候，魔法起作用了——骑士象被冻住了一样动弹不得，神父过来解释说只要读出恶魔的真名，恶魔就会听命于你，这时骑士还在滔滔不绝地诅咒劳拉和神父，劳拉命令他闭嘴，骑士果然不能出声了，哈哈！劳拉见状马上命令骑士回到他该呆的地方去，结果……劳拉终于可以和神父安全地离开这座奇怪的小岛了。



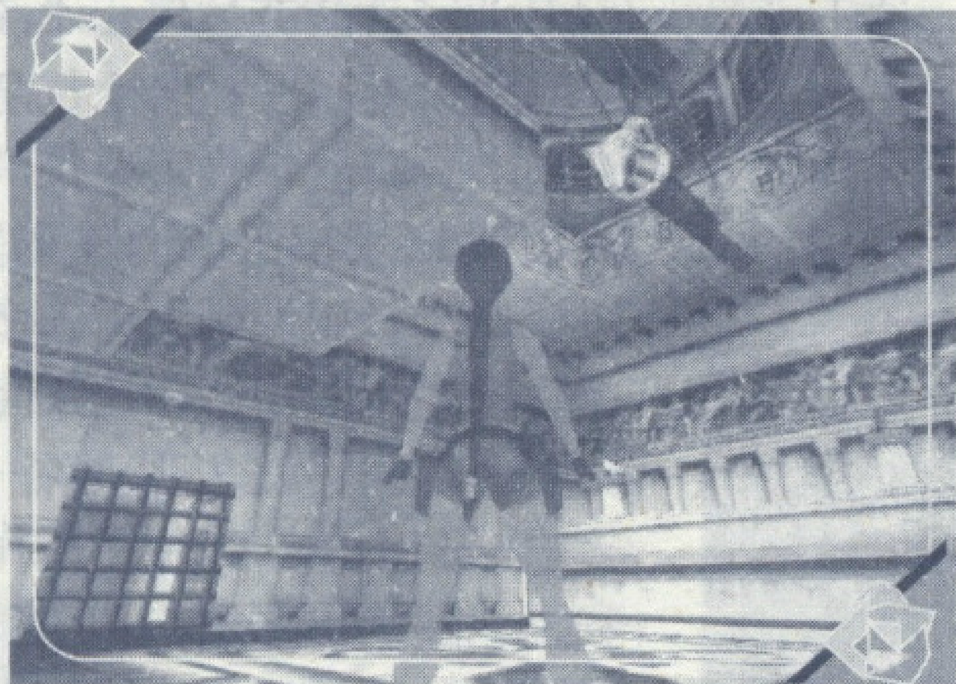
故事刚说完，温斯顿拿来了蜡烛，3个人围着蜡烛讲起了使劳拉死亡的人——劳拉的老师冯·克劳伊，他现在把劳拉的死归罪于自己，正带人在金字塔里四处找寻劳拉的尸体。3人说到这里不由得转身把目光投向了房间里的一个盖着布的玻璃容器，温斯顿揭开布，整个屋子一片光芒——那是劳拉早些时候从冯·克劳伊公司里偷回来的“彩虹女神”……

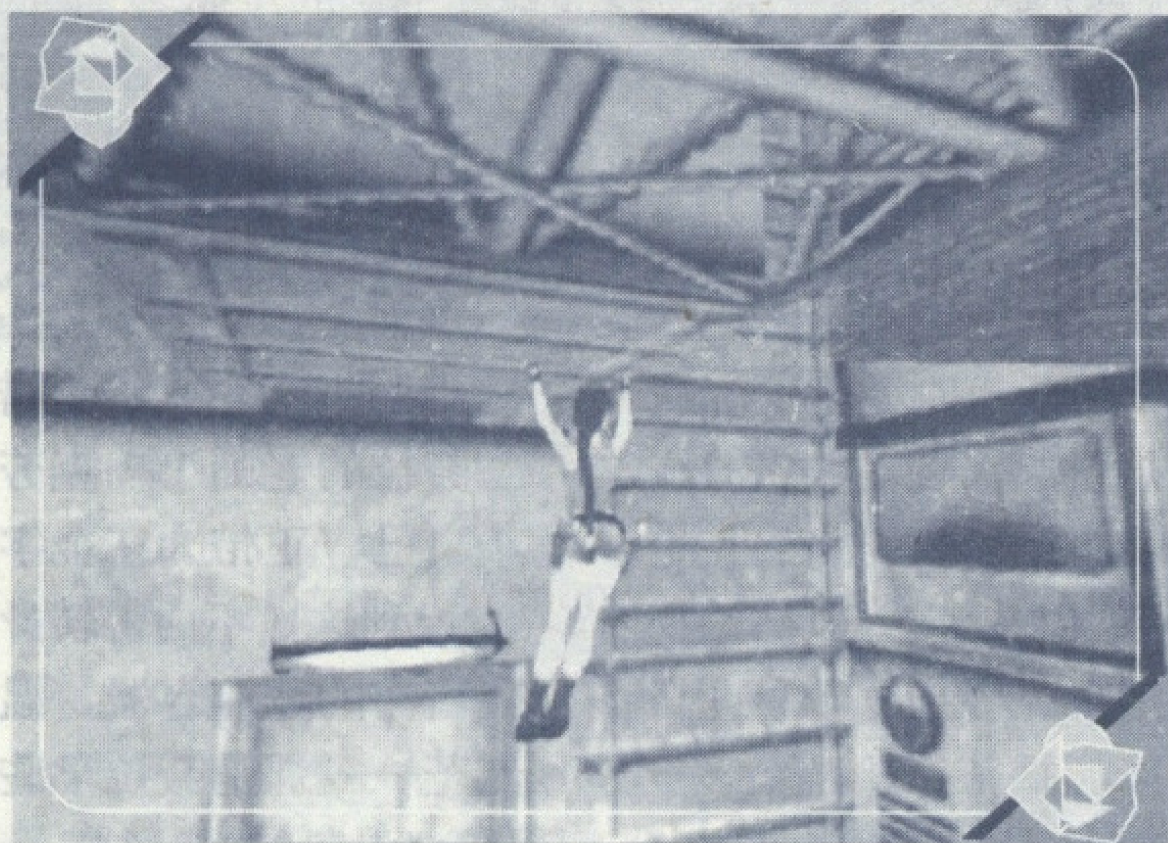
第十一关 The 13th Floor

一个街上华灯闪烁的夜晚，劳拉站在1座高楼的顶上，穿着一身酷极了的黑色紧身衣，耳上戴着无线话机，脸上戴着黑色墨镜。下面大街上的一辆车中正有一个男子ZIP在和劳拉通过无线话机对话。结束谈话后，她抓着滑翔机，一个助跑冲刺飞到了对面的1座高楼顶上。落地后，劳拉从屋顶上抓住1

根绳索，坠到高楼某一层的外墙，用枪打掉窗上的螺钉后，从窗子中下滑溜进了这幢戒备森严的高科技大楼。

从左边进去打碎下面的通道板，从通道一路爬行，躲过激光下到屋子找到榔头。回通道，打碎对面下部的通道板，前行躲过激光后下房间拿到黄玫瑰（秘密28）。回到起点处时，跳过两道上下穿行的激光，前行到头后，爬上左面的梯子（必须少点血），看到下层里的彩虹女神。继续前进，前面有一扇锁着的门，用枪瞄准射击后，通道里突然发生爆炸（也可以不开枪，拿榔头砸开锁，进入中间有梯子的房间）。一边的通风管被炸开断裂，劳拉顺着管道下滑到1个房间，不要去惹那个机械人，抓住管道边缘爬上，反身跳起抓住对面的管道爬上。前行下落后，一直向前冲刺，身后发生一连串爆炸，在火烧到身上前冲到通道尽头，爬上梯子来到另一个房间。房间的中央有个梯子，有1束红色的激光束在中间反复穿梭。小心避开后，通过梯子爬到上面，用枪射碎左边楼墙上的通道板。上去前进，快到尽头时，用枪瞄准外面的1个走来走去的警卫，一枪中的。如果不成功的话，他就会开启通道内部的机枪让劳拉身上变成蜂窝。消灭守卫后，下通道前行，射碎下方通道板，爬进，再射碎外面的通道板爬出，不要惊动打瞌睡的警卫，慢步走到他身后，干掉他。拿起桌上的警员卡，出门坐电梯到上一层。上一层里有两个警卫在聊天，用枪射杀后，再消灭1个警卫。在左边的房间刷卡后进入，小心地避开工作人员后，按下桌旁的按钮，出现一幅地图。出房间后，来到对面的工作服更换间，按下工作人员旁的按钮，掉出一张光碟。捡起来后，回到外面，下电梯来到下层，在拿到警员卡附近的右面通道尽头，在电脑前使用光碟，打开一扇门后，进去，又发生了爆炸。抓住杆子赶紧下滑，快近地面时有1处可反跳入后面的通道，拿到黄玫瑰（秘密29）。落地后爬进矮通道，一直前行，中间有1处可下去在房间里找到1块布。到了尽头，下去后刷卡打开一扇门，进门后在里面的柜子里找到两瓶药水，从背后走到机械人后面，把布和药水组合成麻醉包，麻倒机械人后，刷卡打开前面的门，干掉里面的警卫后拿到一张通行光碟，是用来打开实验室门的。前行在电脑处使用光碟，打开实验室的门，快速消灭1个警卫，进去用枪威胁1个工作人员一起用卡刷开彩虹女神房间的门（如果把工作人员打死的话，可以打开附近的一道门，不要理会大批出现的警卫，冲进门，杀死最后1个警卫，在移动的激光左面找到黄玫瑰，秘密30）。出去后上楼到控制室拉下闸刀，关闭彩虹女神前面的保护罩，然后飞速冲下楼梯，跑过通道，在保护罩重新开启前，拿走彩虹女神，跑进对面刚打开的门。警卫向冯·克劳伊报告了劳拉偷走彩虹女神的事，冯·克劳伊马上下令全楼进入高度戒备，并出动直升机搜捕劳拉。





第十二关 Escape With The Iris

劳拉带着彩虹女神向前走，前面将通过X光机的检查，如果带着武器走过去的话，警报一响，对面天花板上的自动机枪就会启动。正确的做法是在进X光室前到左边的台子上，放下枪通过X光机的检查。前进，在前面许多房间的柜子里搜寻，找到布和药水，看到守卫后和上一关一样炮制成麻醉布醉倒他。在一个房间的抽屉中找到一张通行卡，出门一直走，走到有1个刷卡机的地方，输入卡上的号码（8526），打开厕所的门。到男洗手间的第一间里跳起后拉下头顶上的一块天花板，进入上面的通道。爬上尽头后挂到外面落地，走出通道，反身下挂，抓住墙壁往下爬。跳抓住身后的铁杆，



往下去可拿到黄玫瑰（秘密31）。向上爬到铁平台的上方，反跳到平台上，助跑跳过去抓住铁杆，转体两圈后落到对面，再跳抓到对面的电梯顶上，走上电梯的顶部，掀开1块地板后跳进电梯，坐电梯到下一层，换1架电梯再到上一层。一上去就看到一大群警卫冲过来，马上跳进电梯，关闭电梯门。关门后，警卫开枪射中了电梯的电线，电梯开始急速下坠，劳拉可不想成肉酱，马上按下电梯内的按钮，使电梯在离地面还有一点点的地方停住。爬上电梯顶部再来个转体360度抓住横杆甩过去，抓住平台后上去，从右边的墙上一直向上爬到高处，往后跳到平台上，转身助跑，再同样抓住横杆甩过去到对面平台。爬进墙上的洞，进去后滑下两个坡，及时跳起抓住横杆在空中不断转体，等待喷火的间隙，跳过去抓住另一根杆子，再甩到对面的平台上。跳到对面后走过一根钢索，滑下坡到下一层房间。由于劳拉没有武器，只能和警卫周旋，在一只鱼缸后面可找到黄玫瑰（秘密32），但要诱警卫射碎鱼缸才行。避开警卫来到后面，跳上2楼后从左面梯子爬到3楼，找到开关。按下后，引警卫射中旁边的灭火器炸毁一旁的通道，捡起里面的黄玫瑰（秘密33）。下到2楼，从刚打开的门进去。前行，跳过发烫的地面，引警卫开枪，打碎鱼缸后水流出来，使地面浸到水。按下一旁的开关，开门进去，按下两个开关，从打开的门来到1个有许多箱子的房间。千万不要去乱打开箱子，先在房间一处跳起拉开顶部的天花板，爬上去来到一个房间按下开关，打开X光机。回到外面的房间看准后，从箱子里拿出一张光碟，出门在外面的一台电脑旁使用光碟。走到机器中间，将彩虹女神放到空缺处，地上出现一个地洞，爬进去来到一个通风口，用望远镜看到外面的警卫在输进入房间的密码。记下位置后，立刻跑到下面输入密码，进门不要管警卫，按下右边的开关关闭外面的X光。从低矮的通道爬回出口处，在台子上取回久违的枪。走过通道，瞄准灭火器射击后炸碎门出去。



第十三关 Red Alert

劳拉先走上楼梯，用枪消灭警卫后一直向上，跳过几个缺口，有一处地板会突然掉下去，跳过去可往下爬找到黄玫瑰（秘密34）。上去后，一路跑跳，来到1堆火旁，用脚踢开里面的1块墙板。爬进去后，扳开顶上的天花板，爬上去消灭警卫，走过激光束的通道（肉眼是看不见的，要用红外线望远镜或用枪瞄准通道尽头的红色阀门，用蒸气看到激光束，先不要去捡台上的钩子，等一下拿到发射枪后回来时再拿），到前面的一间屋子。按下开关后，用枪射倒5个移动靶，在5个靶子移动到白线前一定要射掉。出了门再来到一间屋子，按下开关后重复刚才的射击游戏。这次如果不成功，就会被毒气关在房间里。成功后出门向右走，进入一间武器房，大多武器都不能用，只有一个没被激光挡住的地方可以拿到发射枪。再从旁边的台子上拿到钩子和黄玫瑰（秘密35）。这时可回到刚才外面的台子上拿起第2个钩子，从一旁的门中出去来到下一间屋子，屋子里有很多箱子，爬上箱子后，用发射枪加上钩子射到中央的天花板上（可以发射处为绿色十字架）。发射后，跳抓住绳子荡到对面高墙处抓住墙壁，右移进通道，滑下坡一路前行，回到开始时一路向上的楼梯。走到楼梯尽头，用发射枪把钩子射到上面的楼梯上，抓住绳子荡到对面的洞中。下滑，抓住台子边爬上通道，下挂落地后，在警卫来





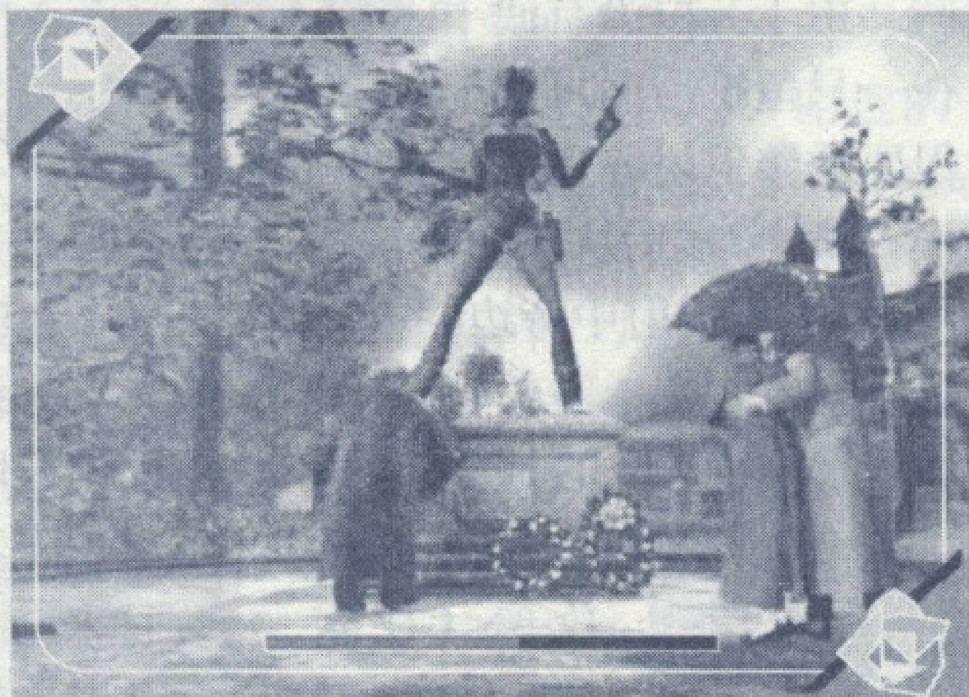
不及按机枪开关前快速消灭他，拉下开关来到外面，乘电梯来到上一层。



到了大厅，消灭2个从天而降的警卫后，利用中间的绳子荡到高处平台，在平台上跳起拉开门，爬上通道向里走，下滑，一路前进到1个十字路口，先进入右边上面标有H的通道。一直前行，跳下后来到1个房间，遇到1个打不死的拿枪者。先跳到中间的高台，然后一枪打碎后面的红色阀门，使水管破裂，房间里被水漫了。用枪射击拿枪者，使它手臂上的电线带电。不一会儿，电线碰到水面，拿枪者一命呜呼，留了半个钥匙圈。由于高台下面的水中带电，所以现在还不能下水拿。从高台助跑跳到对面角落上的一个斜坡，下去时抓住边缘，爬上，空中转身180度后，跳抓住对面的平台，上去后再做同样的转身180度，抓住更高的平台，然后再转身180度略偏左落在对面平台上。拿起1只钩子，在平台上用发射枪把钩子射到中央天花板上，利用绳子荡到对面，按下开关，使下面水流干涸。下地捡起半个钥匙圈，回去的路被关上了，再同样连跳到上面开关处，按下开关，打开通道口（下面的水又上升了，不能下的）。跳上通道口，回到十字路口，沿通道向前走，右边有1架直升机追着开火。劳拉一直向前狂奔，跳过缺口，躲过火堆，冲进尽头的房间，在1个柜台边按下开关后，一路返回，跳过几个缺口，向右拐进1个通道。后面另一个打不死的拿枪者追了上来，尽量远远地拉开和他的距离。进入通道，走到头左拐后再过一个闸门左拐，再过一个闸门左拐后，找到1个开关，把那个拿枪的老头关在2个闸门之间的房间。接下来要做的事，是进入里面的毒气室，拉下里面所有的开关（在一处墙下方可爬入拿到黄玫瑰，最后一个秘密36），使毒气转移到外面拿枪者的房间。大约10秒钟后，那个拿枪者就报销了。打开出门的开关，从毒气室里捡起拿枪者留下的另半个钥匙圈，回到那个十字路口。从最后没走过的通道进去，一路来到先前消灭从天而降的警卫的大厅，在门左面用2个钥匙圈组成1把钥匙，开了门，一直向前冲上坡，一帮警卫赶到楼顶时，劳拉已经乘滑翔机飞离了大楼……

3人回想之余，举杯一饮而尽，愿劳拉在天之灵安息。

而埃及大金字塔前，风沙弥漫，冯·克劳伊坐在废墟上，脸上满是悔恨和痛苦，忽然一个小向导跑过来：“冯·克劳伊先生，冯·克劳伊先生！快跟我来！”冯·克劳伊马上站了起来，小向导搀着他走进风沙之中。两人到金字塔前，小向导捡起一盏马灯，领着冯·克劳伊来到地道深处，工人们正在紧张地挖掘。冯·克劳伊三步并作两步跑过去：“快让我看看，你们发现的东西呢？快给我，快拿来给我！”挖掘工人递给他一样东西。“我们找到她了……”冯·克劳伊兴奋地说——那是劳拉的背包……



■ 游侠创作室：KH-MAN、广西 Titanium

85	
制作	CORE
发行	EIDOS
载体	CD×1
类型	动作冒险
语言	英文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

STONEAGE 网络游戏 石器时代

在石器时代里有各种各样的任务，刚开始你一定找不到头绪吧，或是半路上卡住了无法完成，怎么办呢？呵呵，不用急，下面给你写出了所有任务的完整攻略流程，对照着去做就行了。

加鲁卡（南岛）任务

解救老爷爷

在塔姆塔姆村（东481、南94）的一间屋中，有一个少女因为爷爷患了重病，需要你帮她去哈罗山顶拿巨花的球根。哈罗山入口是森林洞窟的山顶（东451、南162），进洞后一直向上层前进，就可以到达哈罗山顶，在那里可以找到哈罗山的医生，和他说话就可以得药草（耐力加100点），不过为了帮助美女，当然不可以自己拿来用了。将药草拿给少女，就可以得到老爷爷的护身符（魅力减1，全部状态异常耐性加2）。

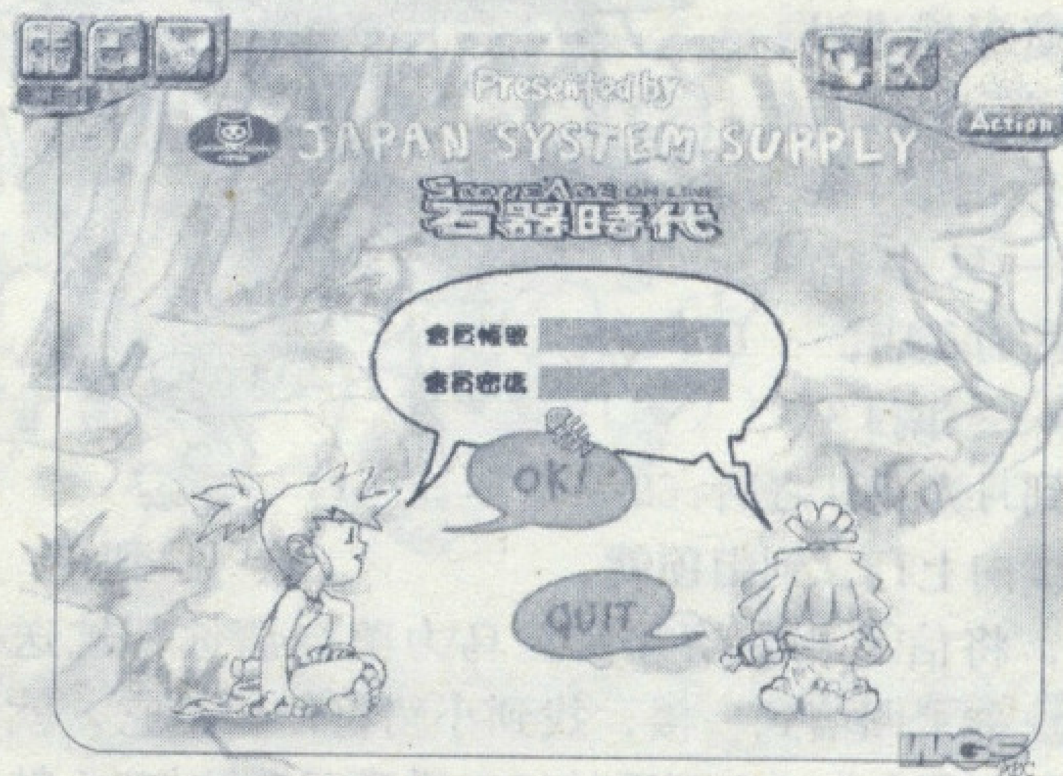


伐木任务



先到乌鲁力村（东515、南770）跟叫巴尔的樵夫说话，他会告诉你他用以维持生计的斧头断了，给你一封委托书，请你帮忙去找一个叫哈恩的做一把新的斧头。拿着巴尔的委托书，去哈恩的斧头冶炼场（东395、南821）。先从第1层往下走到第7层，通过一个有水池的地方，再往上走到第1层的哈恩冶炼场。见到哈恩之后，他会给你一个水壶，要求你再回到第7层拿水，于是再沿路回到有水的第7层，跟守卫谈话得到水后，再下去找哈恩，这样就可以得到一把斧头。要注意的是在拿到水后，在回去找哈恩的途中会有一些LV20-LV25的鱼怪，数量很多，如果等级不够的话还是用逃走的方式比较好。不过如果带队的人没拿水，只有队员拿水，那么鱼怪就不会出现，也就是说最好找个已完成任务的人带队。拿到斧头之后，可直接从哈恩右上方的洞口出去，不用再走原路回去，拿着斧头回到乌鲁力村找巴尔，他会收起你的斧头，再给你一封介绍信和一把断斧，这把断斧千万不要放在地上，否则会消失不见。这把断斧有两个用途，一是用来做合成武器，二是再拿着断斧回去找哈恩修理，修复后的斧头叫哈恩改造斧（攻+33，防-10，敏-10），至于要选哪种方式利用断斧，就由你自己决定了。

然后拿着巴尔的介绍信到加加村（东560、南340）找站在长毛象快递旁边的木材商人塞尚，他会给你一张伐木许可证，拿着许可证在森林走，就有机会遇到叫木的敌人，但它不会攻击你，打死它就可以得到一块“良质的木”，要注意的是得到木的只能是最后攻击的人，所以如果最后攻击的是宠物的话，就会得不到木。



在伐木之前最好先把道具栏清空，只留下一张



伐木许可证，这样就有14个空位可以放木，再回去找塞尚谈话，他会付钱买你的木并收回伐木许可证，14根木约值5000石币，另外还会再给你一个杉之手环，可增加攻防点数。

神奇的贝壳

在哥亚山洞窟（东98、南426）一楼，有个人希望你拿一个可以听懂动物说话的贝壳给他，他会跟你说卡鲁它那村（东304、南600）有一个玛丽娜丝村来的商人，有他想要的贝壳。来到卡鲁它那村，在村长家门外找到商人，和他说话可以得到两个不可思议的贝壳。拿了贝壳后，再去哥亚山洞窟和那人说话，他拿走一个贝壳后就给你一只LV1忠诚度100的宠物。

小猪的爱情故事

在哥亚山洞窟（东98、南426）一楼，完成了神奇贝壳事件之后，玩家身上还有一个贝壳剩下来，这时可以和要贝壳的人身后的小猪乌力斯凯说话，它会要求你帮它送一封信给一个叫乌力美小姐的（小猪），并说最好可以随信送上最好的花。



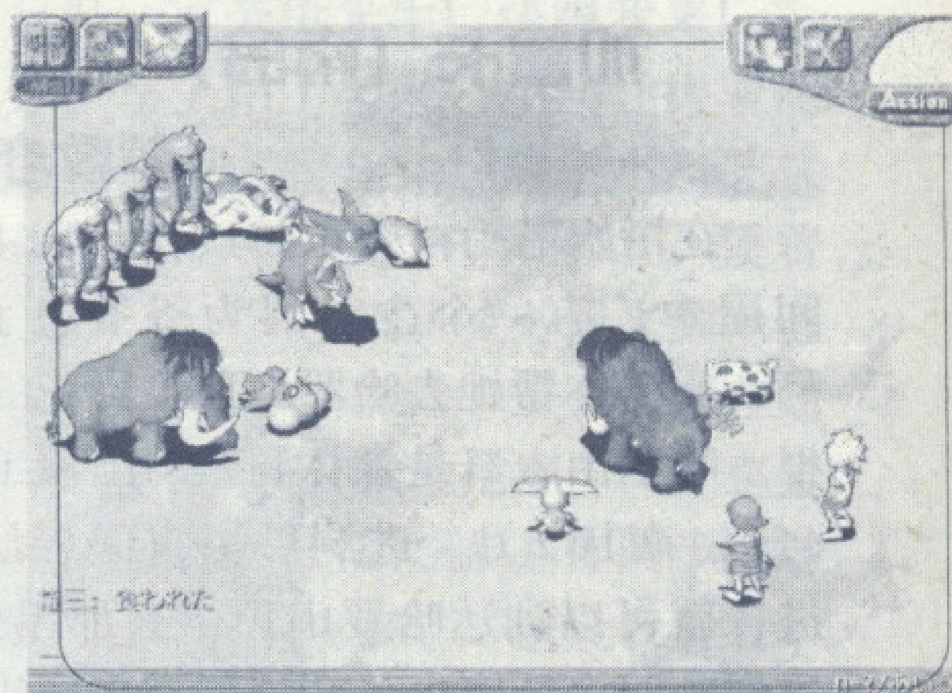
拿到信后，向洞窟深处进发，沿着楼梯向上，在第4层向一只小猪（乌力花店，东43、南13）买到月光花。之后继续向上行，到山顶就会见到乌力美，将信及花交给它后，乌力美会请你帮忙送回信。拿了回信到一楼，找到小猪将信交给它，就可以得到买价10 000石币的红玉手环（攻防加2，魅加1，敏减2）。

强恩一族洞窟

先到奇咯咯村，村长家旁边有个女人，跟她讲话可以得到一朵花。进村长家跟吉德说话，再跟吉德的儿子说话，会得到一个母亲的首饰。然后去强恩的洞窟，相信有很多人都会卡在密语那里吧，注意记好，3楼的密语：红色月亮的光芒，4楼密语：蓝色山脉即力量，5楼密语：白色之风即速度，这样就可以到6楼了。打败3个敌人后进去找人，找人的顺序好象会影响在强恩那里得到的物品种类。然后回去找吉德的女儿拿一封家书，就可以去找吉德了，会得到卡那的笛子（Lv2的复活）。

逃走的呼拔拔

在乌鲁力村（东548、南746）的医院中，有个小孩被蜘蛛咬伤了，根据情报，需要用逃走的呼拔拔的骨头制成特效药才可治愈。从医院的人口中得知，在多多村有个捉逃走呼拔拔的名人叫吉萨拉奇。于是来到多多村（东509、南497）

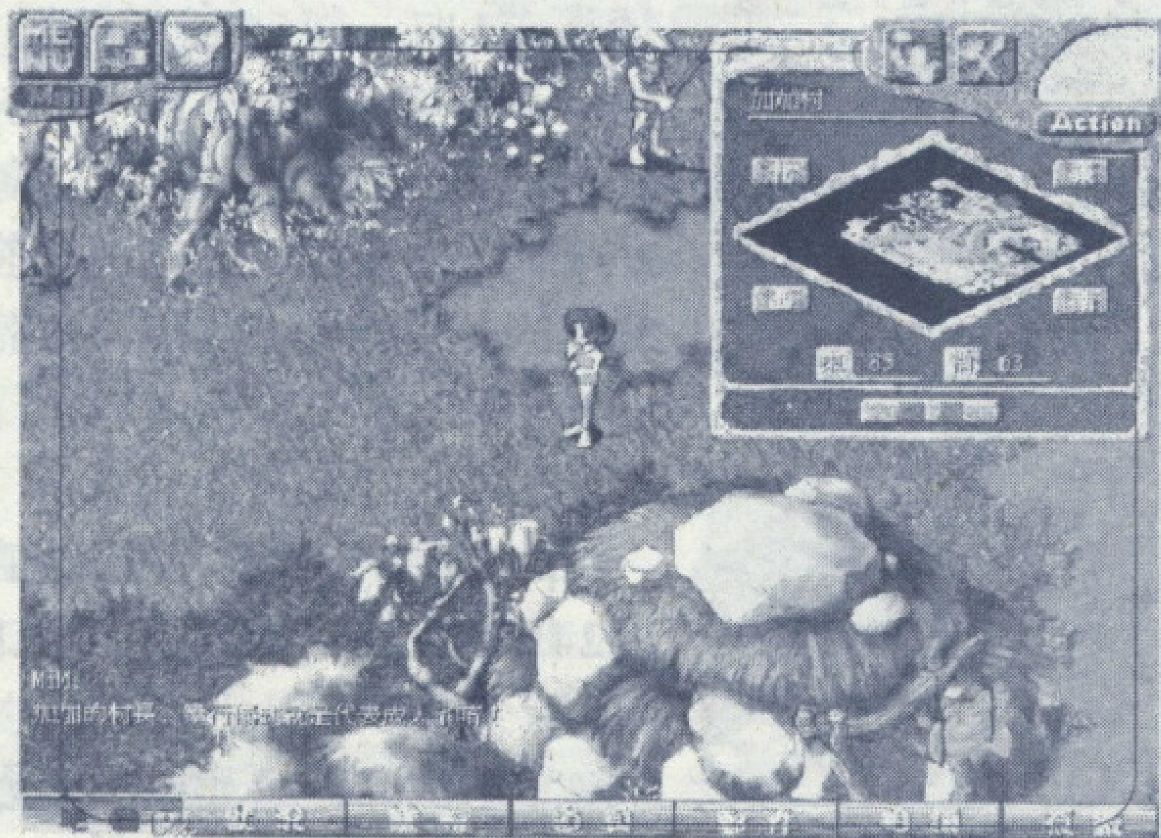


找到他，可是先要回答什么是多多村最珍贵的东西，他才肯教捉逃走呼拔拔的方法。于是在夜晚到多多村的酒吧去打听，终于知道了多多村最贵重的东西是这里特制的鸡尾酒，而后只需向吉萨拉奇说出“果实鸡尾酒”就可以得到吉萨拉奇的竖琴，装备竖琴到多多村及乌鲁力村中间的海边，坐标大概是东648、南652，在岸边绕，就有机会遇到逃走的呼拔拔，打死它即可得到逃走呼拔拔的骨头，当有了10块呼拔拔的骨头后，就可以回乌鲁力村医院找药剂师配制出特效药，将药交给小孩的父亲就可以得到阿萨LV3鸣子（魅+3，大地的精灵LV3）。

红虎少女

在奇咯咯村（东137、南1007）便利店后有一间小屋（奇咯咯的民家，东59、南76），屋里有个叫

玛伦的小女孩，和她谈话得知她的宠物加特力奴不见了，答应帮她找宠物的话可以得到一块肉（加特力奴喜爱的食物，耐久力加5），只要带着这块肉到



村子东北边一个被山围绕的花圃（东318、南913）中乱跑，就有机会遇到一只LV15叫卡特利奴的红色老虎，把它捉住，带到奇喀喀村交还给玛伦就可以完成任务了。由于这只红老虎逃跑能力极高，遇到的机会又很少，所以最好一见到就先将之石化。红虎的耐久力只有130，所以打的时侯要小心，不要把它打死了。另外还有一个翻译上的问题——玛伦说她的宠物叫加特力奴，而红老虎的名字叫卡特利奴。如果你捉了老虎直接送回给玛伦的话，她会因为名字不同而给你玛伦的毒香菇，这时你如果将老虎的名字改回加特力奴，她则会给你玛伦的葡萄。

成人仪式

当你的LV达到30级后，就可以去北岛柯奥村（东470、南630）的海底通道，或在南岛的卡鲁它那村（305,600)购买通行证后再走到村外西北方的洞口（东176、南406），进入海底通道，走到第2层，进入成人礼的洞穴。向上走有个栅栏，走到有人看守的地方，跟那个人讲话后进去往东北走，见到有个老人，他要你去拿15个仪之玉，所以你得先清光身上带的所有东西，然后一直往东走，看到有个人，跟他讲话就可以拿到仪之玉了，再走回到那个老人那儿就可以完成仪式，得到仪之盔（防+15，敏-2，全异常状态防止+3）。

钓鱼

首先是材料部分。各位应该知道JOT B-2的小岛吧？如果装着杉之环到那座小岛去就会遇到叫杰洛磨树的LV1怪物，长得跟木一样，打到它后就有可能拿到竿。还有就是线，只要打倒海主人、姆伊、加格或加克拉之中一种，就有可能拿到钓鱼线（在柯奥村里的海底洞和吉鲁的海底通路中都有）。拿到后，去卡鲁它那村或玛丽娜丝渔村，找做钓竿的人。不能晚上去哦，晚上他不会帮你做的。如果钓鱼线是超级海主人的话会做出名人之竿。然后拿去给需要钓竿的人，他会给你一些东西，可以拿去素材店卖。

龙之巢任务

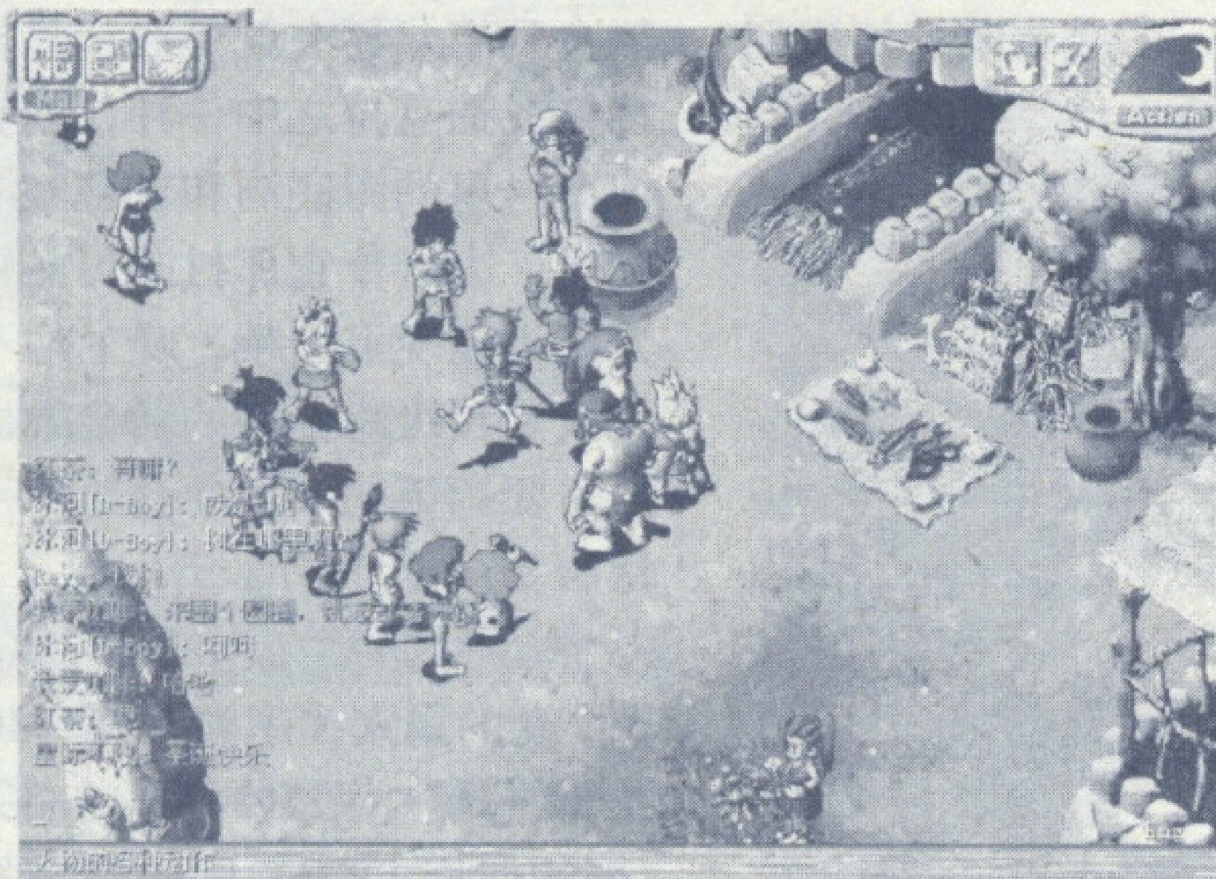
龙的巢穴（东445、南740)里的怪物多为水系的龙，等级在LV25－LV30左右。先在第1层的西南方跟守卫讲话，他会给你一根龙笛，如果装备上会比较容易遇到龙王（龙笛只能40级以上才能装备）。之后走到第4、5、6楼晃晃，可能会遇到龙王——疾速之龙（4楼，LV47，敏捷度高，且很会反击，出现几率低）、刚气之龙（5楼，LV45，为全水属性，且攻击力超强，被打到一下可能就会飞回记录点，最好能多找几个高等级的同伴帮忙）、刚格之龙（6楼，LV47，沙包肉龙一只，但防御超高，攻击力不够的话可能打不死它）。打倒它们后分别会得到疾速之玉、刚气之玉和刚格之玉。当3个玉都拿到后，到7F会遇到你打败的那3只龙，和它们说话就能换到超强的龙系装备。记住，你只能向其中1只换武器，只能换1件，而且这个任务只能完成1次，至于想要什么东西就看你个人啦。这3件武器分别为：龙之枪（攻+36，防-14，敏-14，魅＋2，治愈的精灵LV2）、龙之铠（防+23，敏-10，魅+2，猛毒的精灵LV2）、龙之衣（防+13 敏+4 魅+2，复活的精灵LV1）。



金布伊任务

到玛丽娜丝渔村（LV70以下）或卡鲁它那村（LV70以上）的道场，买完门票进去后跟受理人讲

话，传送进去后往二层走（此时购买的入场券应该会不见）。这时你必须先打倒地图上的小兵（猜谜3兄弟的弟子），就会拿到该层的参加券，然后与把关者战斗，获胜后便会传送到楼梯前，上楼后重复先前的行动直到到达12楼为止。在顶楼会看见3个矮子兄弟，先跟最左边的，再跟最右边的讲话。他会问你是不是要加入猜谜会？确定后可拿到猜谜专家的会员证。然后再跟中间的讲话，他会问你是不是为了成为猜谜专家而努力？确定后他就会给你金布伊，并说练到LV77时再带回来，就能成为猜谜专家。



萨伊那斯岛（北岛）任务

亚姆的斧头

先去卡坦村（东260、南170）找叫亚姆的老人，他会请你把亚姆的斧头拿去给住在霍特尔村（东620、南190）的孙子马提。找到马提后和他说话，马提会说谢谢你，并叫你有空去他家坐坐。你必须再跟马提说一次话，马提会给你一封信，让你把信带回给老人。再走回卡坦，跟老人说话，可以得到亚姆之斧（攻+35，防-10，敏-10）。



送贝壳的故事

在玛丽娜丝（东114、南662）有个叫弥生的白衣女子，希望你帮她送一个贝壳给住在萨姆吉尔（东637、南491）的日美子。在萨姆吉尔村的东56、南124找到日美子，将贝壳交给她后可以得到一朵仙尼亚的花，这朵花可以用来作合成。

愿藏娃娃之谜

在霍特尔村右下方（东581、南333）会遇到一个小孩，叫里奥，跟他讲话，他会问你要不要跟他玩捉迷藏，如果你确定，他会给你一个里奥的愿藏娃娃1/10，叫你找他，要找到10次。他不一定会在哪里出现，但肯定会在原野上，有时会躲在树木后面，以下是可能出现的座标：东117、南640，东20、南599，东154、南384，东648、南397，东582、南332，东339、南179，东384、南479，东167、南398，东215、南92，东348、南343。

ps:愿藏娃娃在萨姆吉尔村24H便利店有卖，50石币1只。

恐龙博士

在柯奥山洞（东328、南633）的最上层有一位博士，他会用各种的装备跟你换指定的宠物。首先是抓北岛愿藏桥北LV15以上的鲁尼贴斯，可以和博士换到一件物品，但不一定是好东西。如果把鲁尼贴斯练到18级以上，就可换到阿西美加护符（光之精灵）或同等装备。而后是抓南岛乌鲁力村附近的贝鲁卡（绿毛老虎），练到30级，可和博士换到1只叫布克布克的银色小龙，是作合成、料理的理想宠物之一。

卡坦村迷幻洞窟

在卡坦村的迷幻洞窟底层也有卖武器、素材等东西的，走法是：当你一进迷幻洞，会在一个类似“大”字地区的正中央，之后往右下走，有个楼梯，进去之后再往上走，会有2条岔路，此时要选偏左的路来走，同样会有个楼梯，进去之后就可以看到NPC了。想离开时，往右边走，有个出口，就会回到村子另一边了。



阿布洞窟

这个任务相当简单，你只要到阿布洞窟第7层，打败守门的3个魔王，就可以进入。里面有位老人告诉你村人中毒之事，但这不是重点。重点是

旁边有位卖水的女商人，只要你对她说出："给我力量吧神圣之水啊发出耀眼的光芒吧"，就可以买到补气100的阿布之水，便宜又好用。

强盗的洞穴



首先到柯奥村（东472、南631）上方的一间房子里（卖通行证旁的房屋），有位老人会跟你说他们家的3件传家之宝被盗贼偷去了，请你帮忙寻回，他会给你一个盗贼的足迹。接着来到盗贼的洞窟（东132、南421），这里的龙跟加鲁卡岛的龙洞差不多，都是水系和地系的兰贝鲁斯系列和柯洛加斯（等级从LV24-LV30）。而盗贼分别在一楼、三楼和五楼：一楼住的是怪力的小马（腕力较强，等级36，宠物是虎），三楼住的是铁兵的小玛摩（防御力较高，等级是36，宠物是跟蓝贝鲁斯很像的动物），五楼住的是疾风的咪雅（敏捷度较高，等级是38，宠物是乌龟）。打倒他们后分别会得到：萨顿家的服（防+3）、萨顿家的斧头（攻+10，防-5，敏-5）、萨顿家的兜（防+3）。可以重复拿，但都只能卖1元。任务完成后，老人会给你萨顿家的秘药，可从气绝恢复全部的耐久力。

梦德洞窟



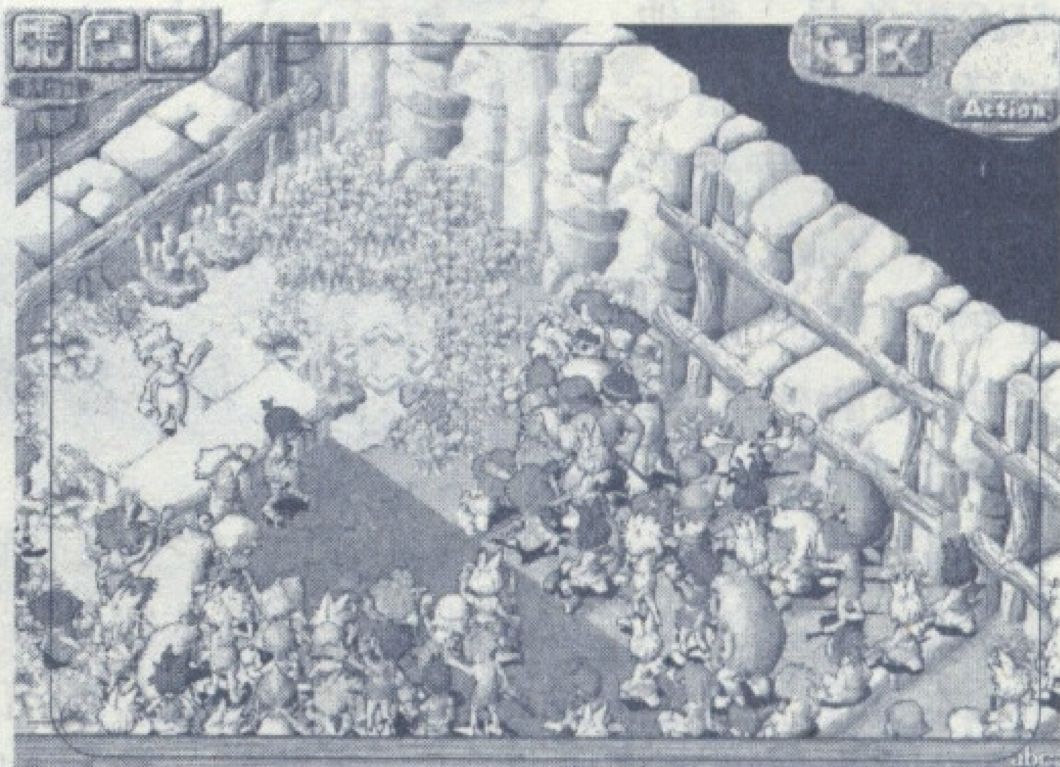
建议等级达到LV50以上，再去完成这个任务。先去柯尔克村找一个男人，他会跟你说他的朋友有困难，希望你能帮他。那两个朋友分别在霍特尔村和卡坦村。先去霍尔特村找一个女的，她会说卡坦村和霍特尔村的守护石被偷了，但她并不是很清楚，要再去找卡坦村的朋友问清楚。接着到卡坦村去，跟一个男人讲话，他会告诉你密语："在卡坦有梦德"。然后往梦德洞窟出发，在卡坦的东北边，跟守井的盗贼讲密语，就可以进去了。进去后一直往上走到七楼，看到2个LV61的盗贼和1只LV55的鲁尼贴斯、1只LV56的拉奇鲁哥，打败他们后进入里面，可以买到武器和道具，跟他们的长老讲话就可以拿到守护石。然后再去卡坦村，可换得一件芙蕾雅LV1铠6（防+20，敏-6，滋润的精灵LV1）。再去霍特尔村，可换到一个美丽的勾玉，最后回到柯尔克村，可以拿到一个黄色大首饰（魅+5，睡眠耐性+30）。

拿马祖棒的方法

在霍特尔村肉店附近有个人，和他说话，他会叫你去给伊卡特送信。拿到信后，去柯奥村附近的小屋（东549、南638），进入一个很大的迷宫。1层到2层的位置是东288、南166，2层到3层的位置是东13、南8，3层到伊卡特的位置是东95、南88。把信交给伊卡特后，再和他说话，他会给你切绳石，然后回到1层或2层找宝物袋。见到宝物袋后和它说话就可能有宝物，也可能有敌人。如拿到宝物，切绳石就会消失。3层到2层的位置是东96、南4，2层到1层的位置是东233、南12，1层到出口的位置是东6、南5。返回霍特尔村同肉店附近的那个人说话，他会给你马祖的棒（攻+35，恩惠的精灵LV3），另外还可能有马祖的矛（攻+45，敏-10，魅+4，治愈精灵LV3）、马祖的斧头（攻+50，防-20，敏-20，魅+3）。

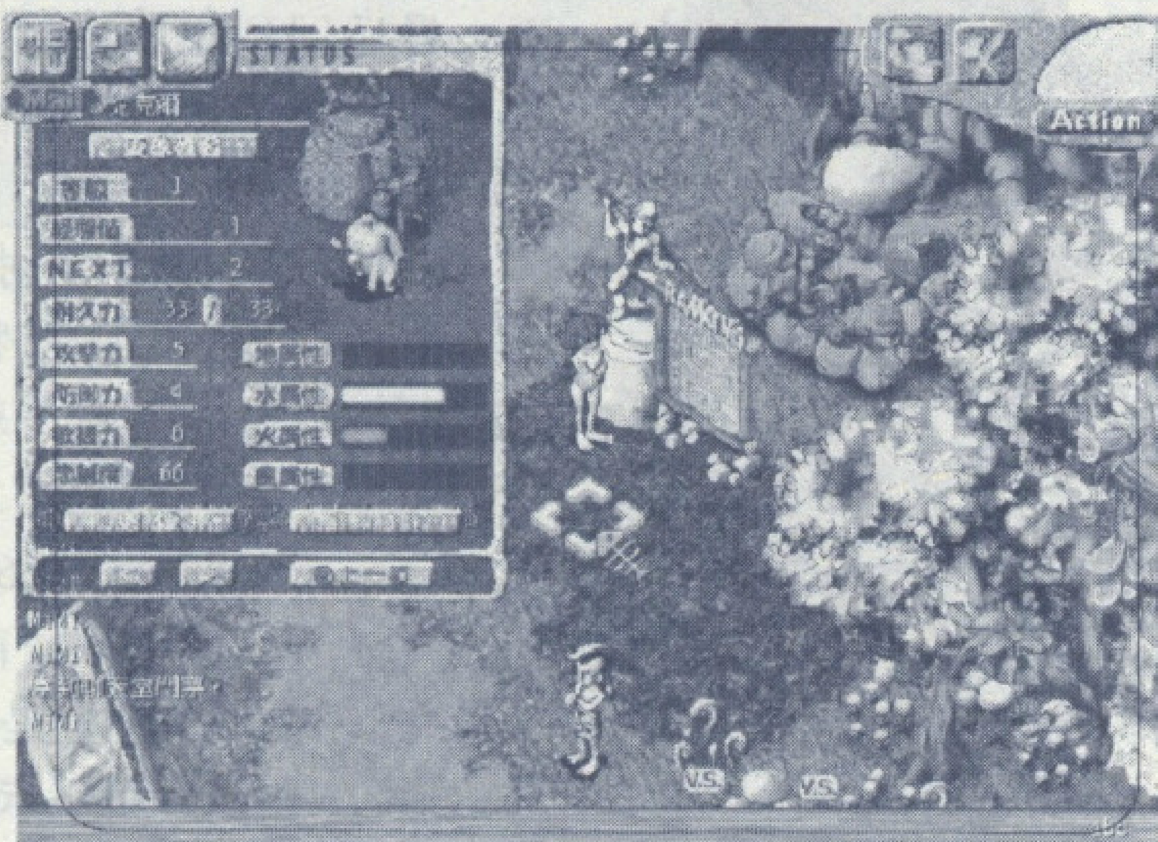
卡坦的愿望

卡坦会出现在霍特尔村到卡坦村的南180到南200之间。归纳起来可能会是以下坐标：东439、南185，东414、南185，东275、南194，东410、南187，东362、南180，东250、南198，东266、南180，东351、南



190，东439、南185，东414、南185，东275、南194，东306、南184，东477、南192。

第1个任务是帮卡坦开水族馆，到柯奥海底隧道、奇喀喀村西边的沙滩以及阿鲁姆山洞窟（东396、南821）抓到4种鲨鱼，然后练到LV25，可换得黄金青蛙休宝；第2个任务是开鸟园，她想要LV25的加格、邦恩吉、克邦凯斯、加克拉这4只宠物，又说想先拿到加格和邦恩吉之后再说。将4只宠物都交给她后会换得一只金色的宠物——修宝。接下来她又说想要LV25的鸟——火鸡、奇宝、克克洛斯、霍尔克这4只宠物，也说想先拿到火鸡和奇宝后再说。奇宝、火鸡、克克洛斯这3种鸟在卡鲁它那牧场（东328、南661）的捕猎场洞窟里抓，而霍尔克就要到乌鲁力村（东517、南766）附近抓，将4只合格的宠物都交给她后，可换得一只较大的恐龙——朵拉比斯（金色飞龙）。



饲养员总部

北岛饲养员总部的位置在柯尔克大坑道（东237、南445）最上层。先走到坑道第8层，洞穴内的敌人大多都是带着宠物的饲养员，饲养员等级在LV30－LV40，宠物等级在LV20－LV30，一次出现2－4位。跟百人道场一样，玩家可能遇到敏人、防人、攻人或血牛，只要小心一点应该都可以轻松通过。在第9层的入口处有一个SBC事务员，跟他说话后，他会告诉你第9层是审查的房间，有认定证的人可以直接从3楼前往本部。进入审查室后，打败审查员（审查员的等级大约在LV40－LV42之间，所带宠物在LV35－LV40左右）就可以获得认定证并前往SBC本部了。下次再来柯尔克大坑道时，就可以到第3层跟本部连络员（36,11）说话后，直接到达顶层的SBC本部，注意南岛和北岛的饲养员总部认定证是不可以互用的。在SBC本部可以买到高等级净化精、复活精、光精和守护精等，还有各种武器、防具一应俱全，都是有加精灵的，各种宠物技能也很全，而且很便宜，所以还没有去过的玩家一定要尽早去啊。



吉鲁岛任务

新小猪爱情故事

在吉鲁岛有个加都洛洞窟（东383、南432），里面共分3层，1层是采石场，2层是居住区，3层是族长的房间。这里住着一群自称为加特洛族的人，他们中只有男性而没有女性，不过从族人口中得知，他们以前是和女性一起生活的，那时候他们称为美鲁娜族。而现在，他们已分裂为两个族，男的和女的分开居住。对于分裂的事，某些族人抱着非常偏激的态度，而某些族人却认为不值得。至于分裂的原因，其中一位族人说，只是因为一个微不足道的问题，就是加特洛矿石和美鲁娜矿石哪个较优秀。在2层，有1个卖加特洛矿石的柜台，掌柜的却说没有族长的批准，不能随便卖给来历不明的人。在3楼族长的房间里，有两个人，一个是名叫左恩巴的族人，另一个便是族长——邦恩达鲁。见他们神色凝重，似乎有什么大事发生了。



和左巴恩谈话中，得知加特洛族的象征——加洛行踪不明。左巴恩认定这是美鲁娜族干的事，希望你为他们把加洛带回来，因为若由他们出面，恐怕会惹起更大的事端。他借给你不可思议的贝壳，这是用来跟加洛沟通的宝物，但族长邦恩达鲁却认为事件跟美鲁娜族无关……

来到美鲁娜的洞窟（东447、南405），这里跟

加都洛的洞窟基本上是一样的，最大的区别就是这里没有男性，而族人对分裂一事的态度亦和加特洛族人一样，更得知他们是在前两代族长的时候分裂的，现任族长为此事而叹息不已。去族长的房间，里面只有族人雪鲁和族长帕鲁。跟雪鲁谈话中，发现美鲁娜族的象征——美鲁失踪了，雪鲁更认为是加特洛族捉走了美鲁，还说这可能是加特洛族要攻击她们的前奏。而族长帕鲁则不认为加特洛族会干出这样的事，为什么帕鲁会相信加特洛族呢？说到这里她却吞吞吐吐的……

这时前往没落的矿坑（东444、南494），这里共有5层，然而走遍4层也看不到去5层的路，这时在路中央发现一只走失的格鲁西斯，它的等级达到LV54。赶走它后再向前走，终于找到去5层的路。在5层，加洛和美鲁果然在这里，正要带它们回部族时，加洛却说不愿回到加特洛族，因为它已经选择了跟美鲁共同生活，他说没有什么比和所爱的人在一起更珍贵，还请你带一个口信给邦恩达鲁，请他要表现出真正的自我。而美鲁也说希望两族人能及早醒觉，合而为一，互相认同，这样才会有幸福可言。最后加洛更表示其实它们一直都深爱着对方，却因部族间的纷争而分隔两地，但它们都无法对自己说谎。既然它们都不想回到自己的部族，只好就这样回去跟两族的族长说明事实的真相了。

回到加特洛族，当左巴恩听到这件事后，相当惊讶，他做梦也没想过加洛会跟美鲁私奔，不过他认为即使没有了加特洛族的象征也没什么大不了，只要有族长邦恩达鲁，加特洛族还会继续繁荣下去。而邦恩达鲁在听过加洛的口信后，也下定了决心，写了一封信给帕鲁，表明心迹。

再前往美鲁娜族，把信交给帕鲁，她看过信后相当高兴，说现在是让两族统一的时候了，她写了一封回信给邦恩达鲁。而此时你已经得到帕鲁的批准，可以到2楼卖矿石的地方买美鲁娜矿石了。

再次回到加特洛族，将信交给邦恩达鲁，他很高兴帕鲁也很在意他，为表谢意，特赠你让他们引以为豪的加特洛矿石，还说会为两族统一而努力。



那么，加特洛矿石和美鲁娜矿石到底怎样使用呢？为了明白个中奥秘，只好再次前往没落的矿坑找加洛和美鲁。当他们看到矿石后，便说要把这两种矿石合二为一，就可以得到更坚硬的矿石，说完便把这两块矿石结合，变为卡鲁娜矿石。还补充说，卡鲁娜矿石是合成加工的好材料。往后也可以在两个部族里购买矿石，然后将它们合成为卡鲁娜矿石，但在去找它们之前，要记得带着不可思议的贝壳，不然是不能和它们沟通的。

黄金羚羊之谜

注意：如果你解过5兄弟的任务，就不能再解黄金羚羊的任务了。从达那村往左下走，经北吉鲁通路到达吉鲁采石场（东240、南100）。在矿道1层左边有个房间，找里面的服务人员拿通往3层的钥匙（钥匙丢了会消失，不能再拿）。然后往

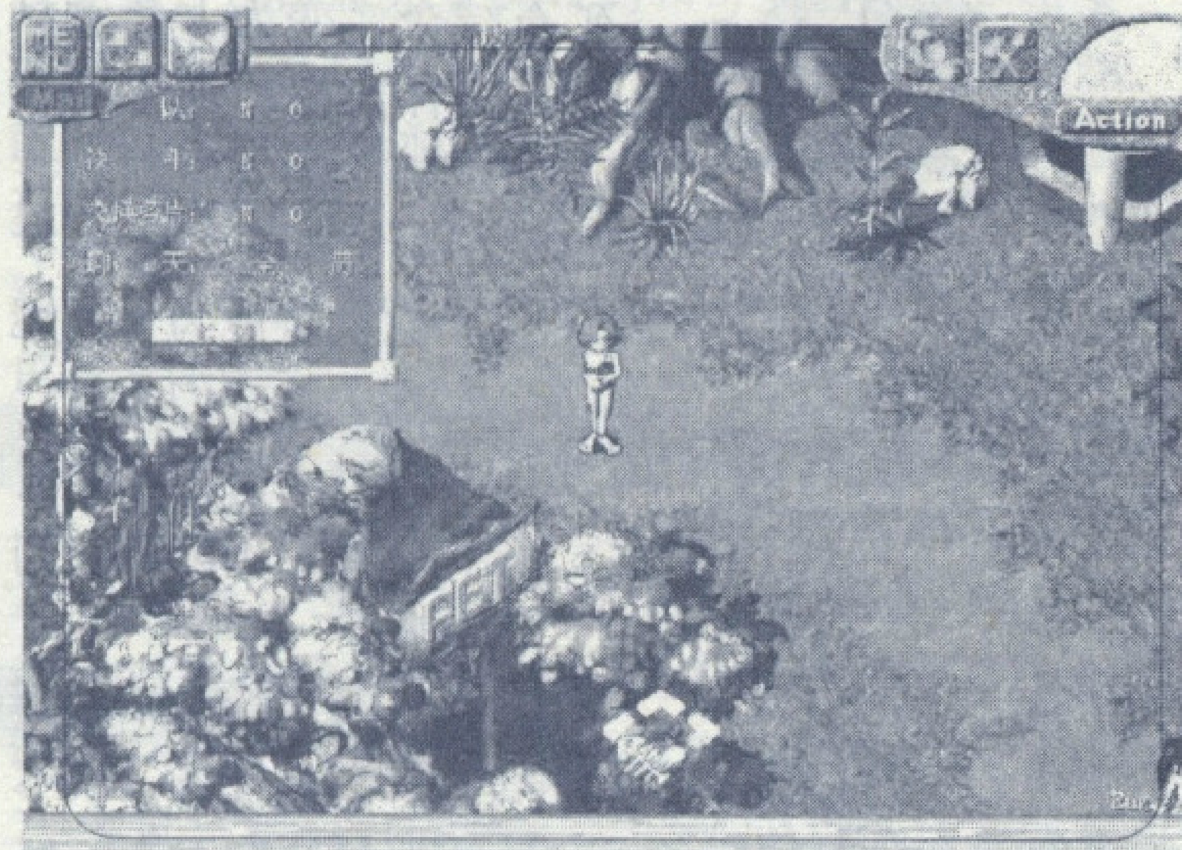


矿道8层，跟中央的紫水晶说话后，到达那村找村长说话，然后往福尔德村（东263南416）找村长说话。再到福尔德村北方（东266南294）找库依爷，

他会给你一块真实之镜。带着真实之镜前往吉鲁采石场6层，打败战斗中出现的精灵使者（白头发的女精灵，LV60-66，她会所有异常攻击）后会得到真实之眼，而后继续前往8层跟紫水晶说话后，再与紫水晶旁边的精灵使者说话，她会把你传送到一所试练房，里面有15个一模一样的精灵使者。与站在东8、南10的那个精灵使者说话才会被传送到真实之间，不然便会被打回7层。到了真实之间后，看到的那颗黄金树就是守护精灵的原型。跟她说话后会得到守护精灵扬恩米都之服（防+13，敏+3，魅+3，恩惠的精灵LV3）。之后再把真实之镜归还库依爷，他就会送你摩娜西普（黄金羚羊，风属性10）。

五兄弟任务

首先到吉鲁岛洞窟（东343、南191），进洞时先跟一只红色的守护龙人说话。在1至5层有许多



小柱子，和每一根柱子说话，都会出现一个答案，如果选择了正确答案就会得到1张答案纸，5层共有5个问题，所以在道具栏要腾出5个空格来放答案纸。各层的答案如下：

第1层答：青；第2层答：424KG；第3层答：火风；第4层答：地；第5层答：火。

集齐5张答案纸后，跟蓝色的龙人说话，他会给你1块水晶（如果此后掉线或退出，水晶会消失不见）。带着水晶再跟后面的另一个龙人说话，你会被传送到另一个地方。要注意传送时是不能组队的，传送后需要找一只LV67的黄色龙人对战。记着是不能组队打他的，但你可以在战斗中按HELP，让队友加入一起打。打赢后走进去会被传送到6楼，5兄弟都站在那，跟其中1个讲话就能得到相应颜色LV1的龙人作宠物，同时还可以得到以下相应颜色的物品：

红色：光的腕轮、黄色：守护精灵、蓝色：镜之精灵：、灰色：复活精灵、绿色：滋润精灵。

矿工的比赛

阿斯码鲁矿山（东380、南430）位于达那村（东510、南150）右下方，进入矿坑后，先往第5层走，找帖尼姆讲话，答应代替他出赛，然后去找巴巴洛讲话（靠右），说你想代替帖尼姆出赛，他会给你一张巴巴洛的采石证，要你去挖一颗矿石以证明你有能力。然后去4层到3层的出入口附近，那里矿石出现的几率很高。挖到矿后马上到5层找巴巴洛，他会给你一张参赛证，接下来就拿着参赛证跟5楼中间的矿工比赛吧，如果中间没出现矿工，就等着矿工出现。不过要小心喔，矿工等级有LV60左右，攻击力很强，随时有被打飞的可能，不过可以用组队的方式来打，但带头的人一定要有参赛证，打倒矿工的也一定是要有参赛证的人。打赢后会拿到一张采石权力书，然后拿去跟帖尼姆换一张上6层的入场券。想上6层就要往5层的左上走，跟洞口守门的讲话，他就会让你进去（往右上走是矿山出口）。6层有很多暴龙和飞蛤蟆，等级在LV60左右，不过也有非常小的机会碰到LV1的暴龙。



方位之祠

方位之祠在东232、南271。首先在第1层得到提示：守护火者喜欢争斗，守护水者感慨争斗，守护风者带来喜乐，守护地者坐着感受自然。

接下来在第2层有块告示版写着：配合东西南北的话，和地水火风的石头以及中央沉睡的石像说话，这样路就会为你开启。地的勾玉-绿色-北方；水的勾玉-青色-西方；火的勾玉-红色-东方；风的勾玉-黄色-南方。

接下按照东西南北的顺序分别打倒4只LV62的



守护兽，分别是：地的守护者石龟、水的守护者萨美洛斯、火的守护者奇宝、风的守护者贝鲁伊卡。获胜后便可进入与守护者说话，他会说：请照我的想法和感觉到的来行动。此时你必须根据先前的提示，站在他面前对着他做出正确的动作，即火为战斗动作，水为悲伤动作，风为高兴动作，地为坐的动作。他便会给出以下密语：

齐宝（火）：东方出现曙光；鱼龙（水）：向西方献上祈祷；黄虎（风）：南方吹来的风；石龟（地）：是北方将感受到幸福。

然后依照地水火风的顺序打倒看门的圣兽，每打完一场就走进去与之交谈（随着他的动作做动作），得到勾玉，集齐4个勾玉后去向石像说出秘语："东方出现曙光向西方献上祈祷南方吹来的风是北方将感受到幸福"。之后依照地水火风的顺序再一次击倒圣兽，再对石像说出秘语："东方为知性西方掌管理性南方自然的道理由北方守护者"。而后再依地水火风的顺序将圣兽各击倒一次，再到最上阶依照地水火风将勾玉放入石像内。

沙姆岛任务

四宝玉之谜

在奇努伊村有位旅行中的学者（东53、南101），跟他说话拿到结晶石后在各村外逛就有机会遇到LV90四神兽（等级不够高的还是不要去试了吧，会马上飞走的哦），分别是：

火之宝玉：恩摩摩（吉鲁岛），耐久力超高。

风之宝玉：火鸡（沙姆岛），会两段到四段攻击。

水之宝玉：加格（卡鲁它那海滩），会石化和混乱攻击。

地之宝玉：乌力斯坦（乌鲁力村外），会必杀一击和重击。

打倒它们就能拿到宝玉，将宝玉都拿到手后，拿给学者就可换得月光的手环（攻+3，防+3，敏-3，魅+1，复活守护精LV1）。

梦幻洞窟

在去梦幻洞窟前，要先跟奇努伊村内的一个老人谈话，他会请你帮他带先见之光给作梦仙人，大家要留意，梦幻洞窟的入口在早晨和晚上是不同的。梦幻洞内的敌人不算太强，这里有很多房间，你要踏上传送板来到中间，去作梦仙人的所在地，会见到1只卡卡金宝和1只奇卡宝斯，都是LV55，十分强，大家务必小心，最好能多找几人去打。走到终点后会遇到飞天毒蛙挡路，在这最好组队作战，因为敌人是一大群上来招呼你的。打赢后进去和一个老人讲话即可，可以得到一些武器、防具和道具。

环岛巡回活动

加鲁卡全岛巡回活动，简称JOT；萨伊那斯全岛巡回活动，简称SOT。其活动形式是要求玩家在全岛范围内找出各地的JOT或SOT检查员，并通过检查员的测试，最终完成12站的旅程，获得特殊的奖品，共有JOT A、JOT B、SOT C和SOT D四条路线。

JOT A 路线（南岛）

先到加加村内的JOT询问台（东85、南94）取得通过证明石（此证明石掉线不会消失，但不能放在地上），然后依以下路线前进，直接向检查员输入答案就行了。



第1站：加加村内（东98、南63），答案：加美

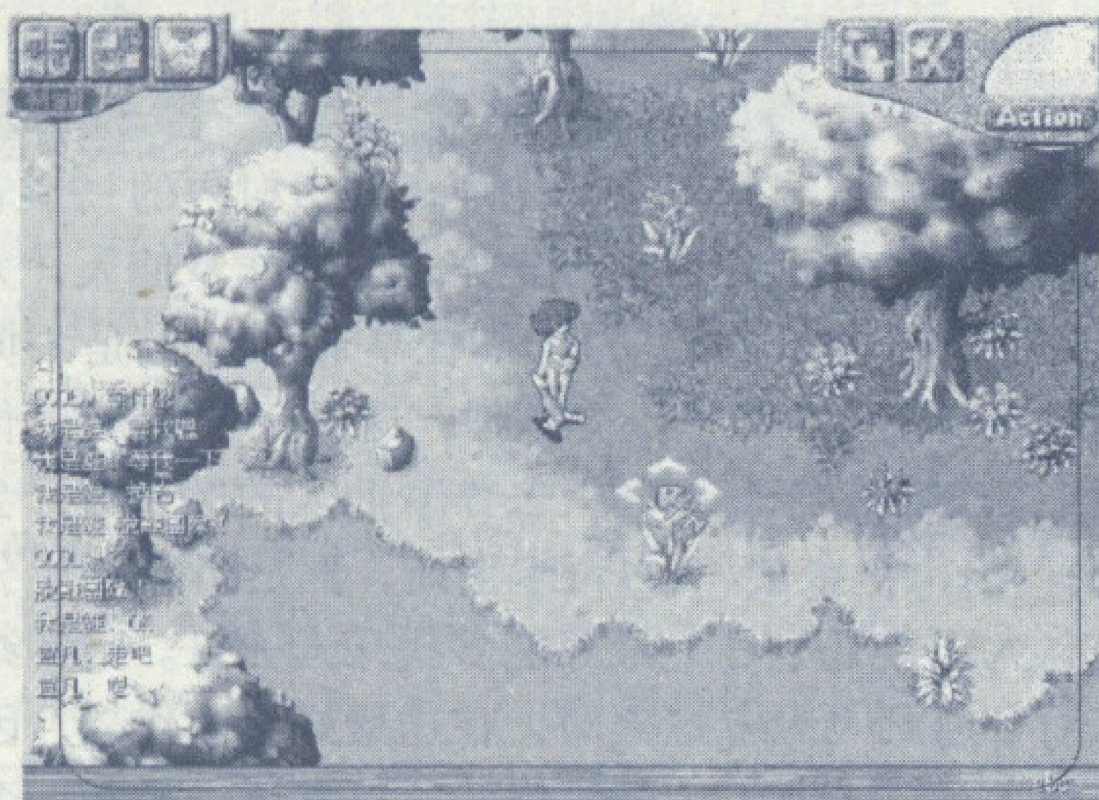
第2站：塔姆塔姆村内（东84、南84），答案：逃走呼拔拔的骨头

第3站：森林洞窟（东452、南163）山顶（东26、南48），答案：加鲁卡饲育员协会

第4站：拉多拉的大洞窟（东432、南536）2楼

（东44、南22），答案：5000

第5站：哥亚山洞窟（东99、南425）山顶（东28、南42），答案：萨顿



第6站：卡鲁它那村内（东64、南66），答案：萨伊那斯饲育员委员会

第7站：拉多拉的回廊（东502、南648）洞内（东239、南116），答案：毒香菇

第8站：多多村内（东75、南58），答案：贝鲁卡

第9站：乌鲁力村内（东51、南35），答案：吉德

第10站：阿鲁姆山的洞窟（东396、南821）7层（东56、南52），答案：加特力奴

第11站：强恩一族的洞窟（东285、南927）1层（东6、南11），答案：科巴尔特

第12站：奇喀喀村内（东69、南62），答案：吉鲁

完成12站的行程后到卡鲁它那村内的东54、南48找检查人员A说话，他会给你1份奖品和1只LV1的宠物，奖品及宠物每次都会不同。

JOT B 路线（南岛）

先到加加村内的JOT询问台（东85、南94）取得通过证明石，然后依以下路线前进，直接向检查员输入答案就



行了。注意，询问台会告诉你执行的是A方案，但你直接去执行B方案也是可以的。

第1站：加加村右下方（东577、南393），答案：卡拉卡利

第2站：一堆巨花的地方（东404、南252），答案：在卡坦有梦德

第3站：哈罗山和哥亚山间的孤岛（东206、南490），答案：硬的枪

第4站：卡鲁它那村东北方（东326、南507），答案：加鲁卡饲育员协会

第5站：乌鲁力村西边（东471、南750），答案：吉鲁岛

第6站：奇喀喀村上方（东168、南926），答案：克萨拉奇



第7站：强恩一族洞窟（东287、南928）1层（东24、南43），答案：布伊比

第8站：阿鲁姆洞窟（东396、南821）地下5层（东44、南22），答案：萨伊那斯饲育员委员会

第9站：拉多拉回廊（东421、南57；东502、南648）内（东71、南13），答案：卡达鲁卡斯

第10站：哥亚山洞窟（东99、南425）3层（东26、南33），答案：卡那

第11站：拉多拉大洞窟（东359、南671）加鲁卡饲育员协会3层（东6、南5），答案：睡眠不足

第12站：塔姆塔姆村外森林洞窟（东452、南162）5层（东31、南32），答案：卡克尔

完成12个站的行程后到加加村内的东110、南100向检查人员B说话，他会给你1份奖品和1只LV1的宠物，奖品及宠物每次都会不同。

SOT C 路线（北岛）

先到萨姆吉尔村内的JOT询问台（东33、南57）取得通过证明石，前提条件是要完成南岛的龙之巢任务，取得龙之衣，然后依以下路线前进，直接向检查人员输入答案就行了。



第1站：萨姆吉尔村内（东127、南100），答案：贝洛洛克

第2站：柯奥村村内（东97、南77），答案：喝酒

第3站：柯奥山小洞窟（东328、南633）4层（东20、南7），答案：42

第4站：玛丽娜丝渔村内（东80、南116），答案：特级柯尔克石

第5站：盗贼的洞窟（东132、南421）3层（东40、南44），答案：为了健康而推荐的温青菜

第6站：阿布的洞窟（东190、南365）7层（东24、南9），答案：半年前

第7站：柯尔克大坑道（东237、南445）5层（东55、南11），答案：BAR Silky CLUB

第8站：柯尔克村内（东87、南97），答案：头盔

第9站：霍特尔村内（东66、南26），答案：携带方便的三明治

第10站：盗贼的基地（东442、南127）4层（东11,南40），答案：鲍鲁

第11站：卡坦村内的迷幻洞窟（东37、南7），答案：哥亚山



第12站：卡坦村内（东110、南82），答案：83岁

完成12个站的行程后到萨姆吉尔村内的东108、南29向检查人员C说话，他会给你1份奖品和1只LV1的宠物，奖品及宠物每次都会不同。注意在回答第7站问题时，必须要用全角中文字母输入才会有效。

SOT D路线（北岛）

先到萨姆吉尔村内的JOT询问台（东33、南57）取得通过证明石，然后按以下路线前进，直接向检查人员输入答案就行了。

第1站：萨姆吉尔村门外（东728、南501），答案：千穗

第2站：霍特尔村外海底隧道入口附近（东670、南244），答案：Bar Silky CLUB

第3站：盗贼洞窟（东442、南127）3层（东45、南17），答案：岩石炖肉

第4站：卡坦村内的迷幻洞窟（东37、南6），答案：西扎卡



第5站：萨伊娜斯大陆（东291、南96），答案：妮尔

第6站：柯尔克矿坑（东411、南339）2层（东40、南3），答案：17

第7站：萨伊娜斯大陆（东428、南544），答案：强恩一族

第8站：柯奥山小洞窟（东328、南633）2层（东25、南42），答案：达克尔

第9站：柯尔克大坑道（东237、南445）2层（东34、南3），答案：查罕吉鲁

第10站：阿布的洞窟（东190、南365）6层（东6、南86），答案：邦洛洛克斯

第11站：盗贼洞窟（东132、南421）3层（东58、南27），答案：携带方便的三明治

第12站：萨伊娜斯大陆（东75、南489），答案：83岁

完成12个站的行程后到玛丽娜丝渔村内的东97、南116向检查员D说话，他会给你1份奖品和1只LV1的宠物，奖品及宠物每次都会不同。注意在回答第2站的问题时，必须要用全角中文字母输入才会有效。



转生任务

玻璃洞窟

在加鲁卡岛奇喀喀村东边有一座独立的小屋

（东229、南988），跟里面一位叫拉鲁的大叔说话，他会告诉你他的儿子伊布某天在家中发现了母



亲的日记，便开始追问其母的事情。拉鲁骗他说他母亲已去世，但伊布仍不断追问日记里面的事，拉鲁只好拒绝回答。伊布因此离家出走，要去寻找其母的下落。但事实上他还没有能力找到他的母亲，因为他的母亲雅哈弩正在玻璃洞窟中。拉鲁的请求就是要你帮他把儿子找回来，并将一条拉鲁的颈链交给你，希望你能把这条颈链和伊布手上的日记交到他的妻子雅哈弩手中。答应拉鲁后便出发去找伊布，其实他就在奇喀喀村外，可能所在的坐标是：东217、南1016，东173、南1008，东217、南953。找到伊布后，他也明白到自己目前无法见到母亲，于是便交出日记，并请你转告他的母亲，终有一天他会凭自己的力量找到她的。



而后前往玻璃洞窟（东359、南671），在3楼遇上"大地的审判"，通过的话，就可拿到大地之羽（不可以丢失不见），取得的方法是在2层东29、南50一带打倒1只LV55的鲁尼贴斯。通过后，你会在第9层遇上LV67的大地守护兽。在从11层上12层时要注意，有很多洞口，其中只有东5、南32的洞口可以上去，其它都是死路或回到10层。在14层有只LV73的咖啡色雷龙，战胜它后进去跟女神谈话，发现原来她便是伊布的母亲，将日记和颈链交给她，她就会给你"大地的羁绊"，这是征服大地的人的证明。

玄黄洞窟

只有LV70和完成了成人仪式的人才能进玄黄洞窟（东278、南332）。洞里的敌人全部是LV55到LV66左右，包括加比、加比奥、贝鲁伊卡、鲍、克克洛斯、乌宝宝、柏克尔、龟之盾等。在第7层可拿到风之手环。在8楼和14楼都会遇到风之守护兽，8楼的是黄人龙（LV70），会连续攻击哦！14楼的是奇卡宝斯（LV75），他们和深红洞内的一样，都是一来便是10只招呼阁下，要小心。击败守护兽后进入里面，找中间白色使者（威尔）说话，她说风之竖琴不见了，要请你帮忙找寻。下楼后，在东343，南356有宝卡、达姿、戴斯、姆哈萨，打倒他们，再跟中间的老者说话（可能看不到老者，他就在盗贼中间）。然后再到东442，南127的盗贼村，跟盗贼说密语："在卡坦有梦德"即可进入。在盗贼村最高层东18，南42与唐悟战斗，然后到东24，南07找梦德族长拿风之竖琴（攻击-2，风+3，润泽的精灵Lv2），再从东31、南07直接出去，再上玄黄洞14层打风之守护兽。过关后，将风之竖琴交给威尔，她就会给你风之锁，这是征服风的人的证明。

若继续与威尔说话，她就会请你再抓1只至少LV40的黄龙人给她，另外还要你在7层得到的风之手环。你可以到福尔德村外（东325、南387）以北的龙人区抓黄龙人。把货办齐后连手环一起交给威尔，就可以换得一件装备（抓黄龙人是额外的任务，不是转生所需要的）。



碧青洞窟

碧青洞窟位于加鲁卡岛（东73、南697），需要从奇喀喀村左上方，琉璃洞窟的下方，以前有块大石头挡着桥的地方过去，在海中央的小岛上（地图可能显示无法过去，要自己注意看水道，才能走过去）。你必须解过玄黄或

玻璃其中任一洞窟的任务后，才能开始解碧青任务。你需要先至奇喀喀村（东124、南1048）找水的使者（东62、南72）接任务。进入洞窟后在第8或第9层会遇上水的守护兽LV70的史多拉奇顿，在14层会遇上水的守护兽LV75的蓝暴龙。进入第15层后跟中间的女神艾妮基说话，她会说她需要碧青水晶，而水晶是用群青的水与深蓝色石头合成出来的，拿的方法如下：



到沙姆岛至吉鲁岛的海底通路，进入东51、南11的入口，跟里面的菲伊（东26，南31）拿水。然后再从吉鲁岛的东247、南223或东181、南162进入一个洞窟，走至3层。这一层都是LV83-LV85和龙人，有时会遇到深蓝色石



头，将它打飞，看是否会得到深蓝色石头，如果没有就继续打。拿到石头和水后再进碧青洞窟，先到15层，再从后面洞窟进入至8层，找到贤者（东20、南11），将群青的水与深篮色石头交给他，他会帮你制作成碧青水晶。带着水晶再走回15层找女神艾妮基，她就会给你水的戒指，这是征服水的人的证明。

深红洞窟

先到达那村找村长说话，村长会提到有关不死鸟之羽的事，请你去帮忙拿到，以便进行精灵仪式。接下任务后到南岛拉多拉回廊，由飞龙洞上到顶楼（途中都是LV50以上的飞龙），打败不死鸟的守门鸟（10只LV70的奇宝），然后进去同不死鸟说话，向它要羽毛。顶楼共有4个，每有一人解完这个任务，不死鸟就会换个地方。拿到羽毛后再到吉鲁岛深红洞窟的9层打红暴龙，战胜后就可以去和女神（东26、南31）换得征服火的证明。

深红洞窟只有经过成人礼且LV65以上的人才能进入，它的位置在吉鲁岛的东388、南338，先要经过巴拿姆洞窟才能到达。巴拿姆洞窟的入口在东295、南260，洞内的地形比较复杂，需要从第1层走到第3层，然后再走回第2层，才能进入深红洞窟。具体行走路线坐标如下：

1层入口：东08、南48

1层出口：东43、南21，下楼

地下1层入口：东44、南30

地下1层出口A：东42、南33

地下1层出口B：东33、南27，下楼

地下2层入口：东12、南10

地下2层出口：东34、南44，下楼

地下3层入口：东14、南03

地下3层出口：东40、南41，上楼

地下2层入口：东15、南04

地下2层出口：东10、南41，下楼

地下3层入口：东07、南32

地下3层出口：东45、南17，上楼

地下2层入口：东59、南27

地下2层出口：东96、南12，下楼

地下3层入口：东09、南04



地下3层出口：东43、南32，上楼
地下2层入口：东16、南03
地下2层出口：东44、南41，通往深红洞窟

漆黑洞窟

漆黑洞窟的位置在吉鲁岛的东108，南226，解开这里的任务是完成转生的最后一步，需要你取得前面所述的4大洞穴的证明，并且达到LV80以上才可以进入，具体走法是：

从福尔德村左下出口出发，至东247、南223进入洞穴通道。

地下1层入口：东22、南37
地下1层出口：东40、南04，下楼
地下2层入口：东27、南24
地下2层出口：东16、南04，上楼（此洞忽上忽下）
地下1层入口：东29、南40
地下1层出口：东46、南19，下楼



地下2层入口：东29、南40
地下2层出口：东37、南12，下楼
地下3层入口：东50、南53
地下3层出口：东32、南48，上楼
地下2层入口：东43、南37
地下2层出口：东05、南41，下楼
地下3层入口：东33、南18
地下3层出口：东36、南06，上楼
地下2层入口：东40、南04
地下2层出口：东40、南04，上楼
地下1层入口：东27、南32
地下1层出口：东10、南07，出口

出洞来到东181、南162，再往左下走，进入门的洞窟（东120、南170）

地下1层入口：东14、南07
地下1层出口：东53、南43，下楼
地下2层入口：东18、南13
地下2层出口：东42、南33，上楼
地下1层入口：东43、南06
地下1层出口：东14、南44，出口

由出口来到花的世界（东157、南210），再往左下走，就是漆黑洞窟了。



进入漆黑洞窟后要分别在2、6、9、14层向考古家拿属性宝珠（中途若掉线宝珠会不见，需重拿）。上到16层问考古家转生需要什么守护兽（依每人出生地不同而不同），同时还可以得到一把精灵王之弓（比合成弓10还要好），再下至6层按考古家所说的抓守护兽，都是LV50的，名字就叫做××守护兽。抓到之后再上20层打LV120的机器暴龙，获胜后进去找里面的精灵王转生，就回到出生地了。

■ 黑龙江 cOMMANDO

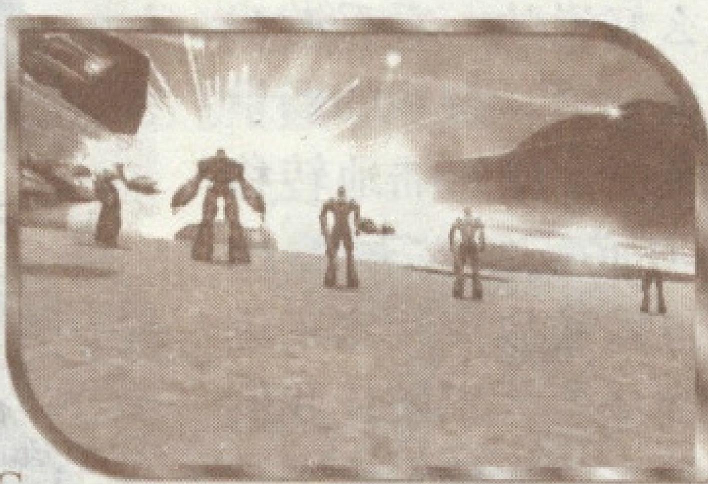
87

制作	JJS
发行	华义国际
载体	CD×1
类型	图形MUD
语言	中文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

DARK REIGN II 黑暗王朝II

编者的话： 黑暗的王朝延续着，迎来了《黑暗王朝Ⅱ》。对于现今的即时战略游戏，还是来看看玩家的评说吧。

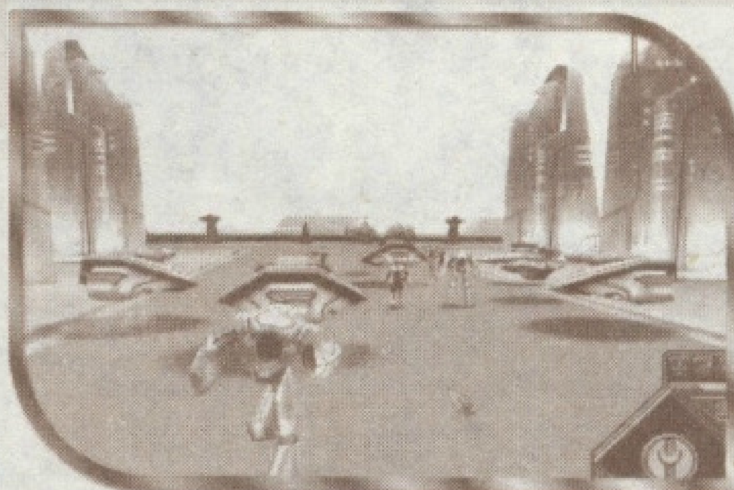
北京 DAWIA： 长久以来，游戏开发者、玩家以及市场销售人员一直都被同样的问题困扰着：究竟什么样的游戏才能成为经典？根据玩家的爱好以及游戏类型的不同，这个问题的答案将会是五花八门。对于FPS（第一人称射击）游戏，我可能会选择ION STORM的DEUS EX和ID SOFT的QUAKEⅢ；如果是RPG（角色扮演）游戏，BIOWARE的《博德之门》系列以及BLIZZARD的《暗黑破坏神》系列无疑是最佳选择；但是对于RTS（即时战略）类游戏，想要作出一个选择就不那么轻松了。当然在这个问题上，即时战略玩家们会为自己钟爱的游戏而争吵不休，恐怕在短时间内都无法能有一个明确的答案。但是如果我们不以市场销售情况作为标准，也不把眼光着重在“枪口的火光映红了机枪手的脸”这种细节的噱头上，而是设想一下如果能有个游戏结合了GROUND CONTROL和WAR DOGS那种全3D的重型装甲作战模式和简便操纵方式，《模拟城市》系列那种令人叫绝的建设成就感，以及C&C系列游戏的爽快战斗感觉的游戏，是否能够满足尽可能多的玩家的需要？可能会有不少人认为这是异想天开，不过当他们看到由PANDEMIC和ACTIVISION协作开发，由EIDOS发行的即时战略类游戏《黑暗王朝Ⅱ》（DARK REIGN Ⅱ）以后，或许就明白任何事情都是可能的了。





河北 瞌睡虫： 如同《神偷Ⅱ——金属时代》一样，《黑暗王朝Ⅱ》也是一款未能在市场销售上取得巨大成功，但却为同类游戏带来许多革新因素的游戏的续作。想当年，《命令与征服》在全世界范围内掀起了即时战略游戏的热潮，并长时间统治了这个领域，市场上出现了不少跟风模仿的劣作。就在那时，《黑暗王朝》，它革命性地在即时战略游戏里加入了诸如战斗姿态选择（例如自由开火、反击等），行动路线设定（按住Shift键可预先设定作战单位的行动路线）以及其他一些十分有用的功能选项（例如全地图自动搜索敌人）等等，其中许多要素已经被现在的即时战略游戏广泛采用。但是在当时，这些要素似乎太超前了，玩家仍旧沉醉于《命令与征服》简单畅快的坦克混战之中，同时它的多重设定菜单对于玩家来说太过复杂，难以上手，因而《黑暗王朝》只是昙花一现，未能取得它应有的地位。可能是命运的捉弄吧，采用了类似设定，但极大地简化了操作的《横扫千军》则在市场销售上取得了巨大成功。等到《星际争霸》推出以后，彻底奠定了即时战略游戏那种资源采集、基地建设和战斗的三部曲模式，同时强调了联机对战的方式。而《帝国时代Ⅱ》和《星际争霸》则强调了兵种的配合和地形对战斗的影响，给玩家以更广阔的发挥空间，使得影响战局的不确定因素变得更多。但是这些游戏玩久了，都流于程序化、模式化，玩家在什么时间应该做什么几乎已被完全固定下来，而胜利的决定因素竟然是看谁少犯错误以及谁的手指更灵活。这时候，许多人开始渴望一款能够真正发挥自己想象力的即时战略游戏出现——这大概就是我期待已久的《黑暗王朝Ⅱ》吧，至少我是这样认为的。



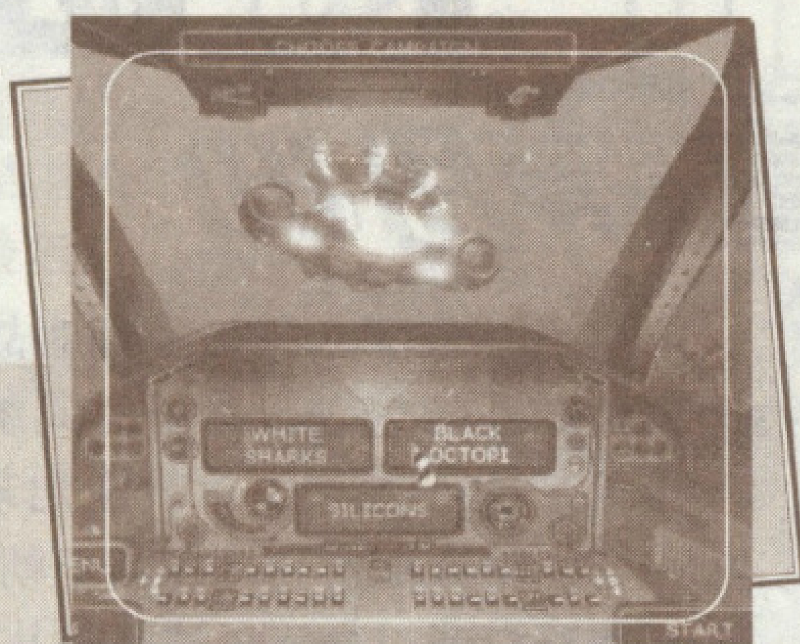


编者的话： 在即时战略游戏泛滥的今天，《黑暗王朝Ⅱ》的出现能否带来一丝明天的曙光，或者还是沉没在以前的混沌之中……

深海争霸

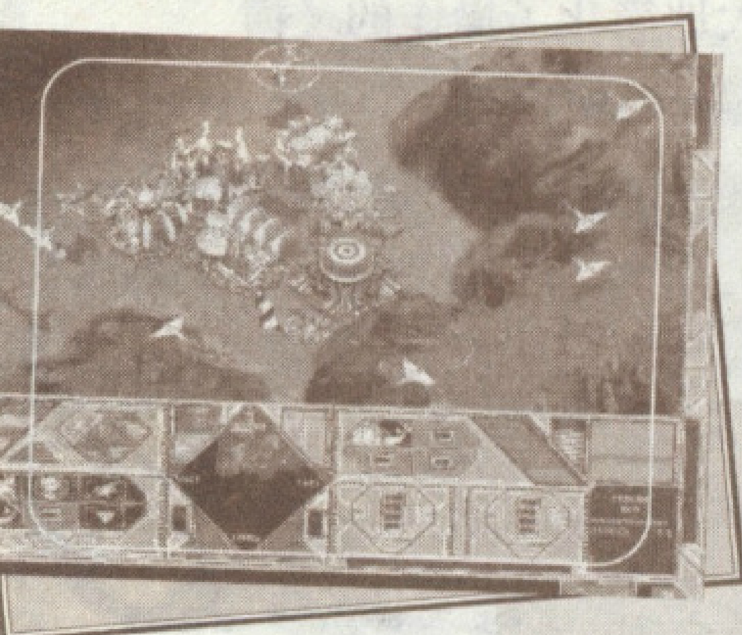
submarine titans

编者的话： 现在，在浩瀚的海洋里正在进行着一场战争。怎么，你不信？那就快来看看战地记者们对这场战争的相关报道。



成都 清风：《深海争霸》（Submarine Titans）在国内玩家耳中算得上"熟识"，这都得益于最初的一次"冠名秀"。说实话，当初我都差点参加了这次活动，只是以为自己向来跟各种活动奖品无缘才作罢。

现在游戏已经发行，且不说游戏背景是否有"落俗套"之嫌，也不说将RTS的战场从陆地移向海洋是否故意"标新立异"，初次见到真实的游戏场景，确实给我以较强的震撼。见惯了各类RTS游戏并时常失望的我，是很难对一款新的此类游戏产生好感的，因此一开始我只是作为一个旁观者站在了屏幕一旁，



但是不久我就被深深吸引住了，这主要缘于游戏中漂亮的3D场景。整个游戏世界处在深蓝的大海之中，本就引人遐想，加上周围不断游动的各种鱼类以及丰富的地表，给整个游戏增添了很强的乐趣。游戏的建设方式也比较独特，各类建筑的尺寸也较大，一个屏幕里无法看到所有的建筑，因此必须时常拖动画面。

游戏其它方面也不会令你失望，不过我有点奇怪的是：游戏中运动单位的移动速度偏慢，也许这是为了模拟海水阻力吧，但这样一来，势必减弱RTS游戏的娱乐性，要知道，在《星际争霸》中胜利的关键可是要看谁手快啊！



沈阳 奇奇：《深海争霸》是由Ellipse工作室最新开发的一款标准的即时战略游戏（RTS）。所谓标准，就是游戏的过程仍然遵循"采集资源-修造建筑-发展军事-消灭敌人"这一常见的RTS线路，所以也没有什么好说的。看看游戏名字就知道，游戏的场景从RTS中常见的陆地转移到了海底。想法虽然出奇，也需要故事背景来进行"铺垫"，不妨让我们来看看未来究竟发生了什么事情吧。

就在本世纪（当然是21世纪啦）三四十年代，发生彗星灾难，地球地表被彻底毁灭，人类在经过亿万年的"进化"之后，终于"违背"达尔文的"进化论"，又重新返回海洋。这时候人类分为了两个组织，好战的White Sharks和绿色组织Black Octopi，加上跟随彗星到达的外星种族Silicon，三方为了争夺有限的资源，又在海洋中进行着当年在陆地上曾经发生过的类似战争。

人类为命运而抗争总是游戏最好的题材之一，但在这个游戏里，不需要为人类的悲惨命运而落泪，游戏中美丽的画面会令你忘却这一场"没有硝烟"的战争。也许有一天，如果因为地壳变动而导致地球表层被破坏，海水被污染，到那时人们可就要飞向太空，继续一场"天空争霸"了。

编者的话： 如此美丽的海洋，竟然也成了互相杀戮、腥风血雨的战场。唉，希望这仅仅是一个游戏而已。

埃及艳后

Pharoah：Cleopatra

编者的话：大家对《埃及艳后》这部经典电影并不陌生吧，其宏大震撼的场面真是令人赞叹，主演艳后的伊丽莎白·泰勒在当时更是红极一时。那么与它同名的游戏是否会取得如此出色的成绩呢？还是先来看看决定它命运的“上帝”们是如何评价的。

北京 释天：在模拟经营类游戏领域，Impressions应该算是当之无愧的老大，其制作的《恺撒》三部曲曾经使无数模拟经营游戏迷们为之疯狂，而后更推出了以古老神秘的埃及王朝为背景的《法老王》这款让人感觉到可能是模拟经营建设类巅峰的游戏。雄伟的金字塔、神秘的狮身人面像、方便的操控设计、详尽合理的社会安排……这近乎完美的一切甚至使我怀疑还可能出现超越《法老王》的模拟经营类游戏吗？猜想Impressions又该转向什么类型游戏的制作呢？不想没用半年的时间，Impressions就终结了我的猜想，推出了“超越巅峰”的资料片《埃及艳后》。

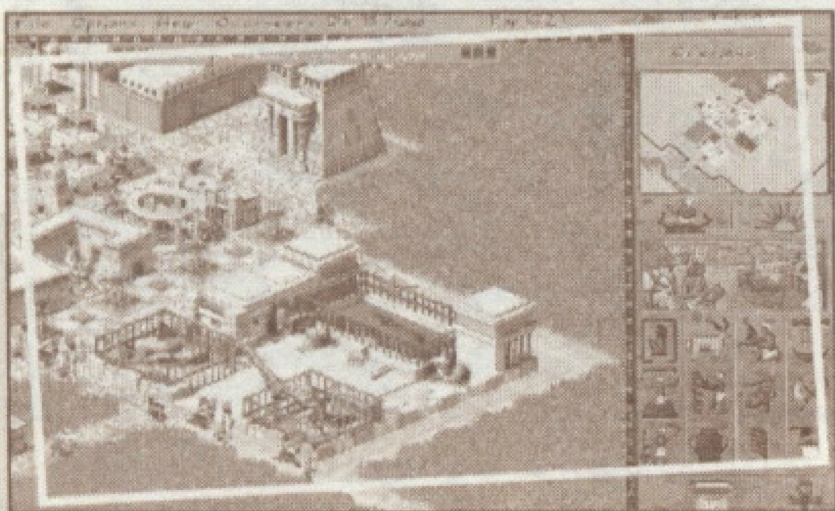
作为资料片，《埃及艳后》自然沿用了《法老王》的游戏引擎。不过经过改进，现在可以支持更大的地图、提供更好的画质，因此玩家可进行更大规模的建设、欣赏更具美感的画面。游戏中新增的农田、画室、灯饰制造厂等常规建筑以及帝王墓陵、亚历山大图书馆、赖姆西斯大型寺庙、费洛斯灯塔等神秘建筑物，不仅可以把玩家建设的埃及都市装扮得分外妖娆，而且使得玩家在发展时必须考虑更多的策略性问题，丰富了游戏的可玩性。游戏中，玩家的“敌人”也增添了很多，不仅有随时对玩家“虎视眈眈”的罗马人、腓尼基人、波斯人等，还有一些“可怕”的神灵。比如，玩家会发现自己的奴隶突然开始跟随一个神秘的新领袖，而这个人就是摩西。此外，游戏中新添的自然灾害，如蝗虫、冰雹等，也会使玩家体验到新的“恐惧”。

总之，游戏中种种新设计、新事物将会大大提高玩家的游戏热情。但《埃及艳后》最令人感到高兴的进步并不在此，而是对游戏进行方式的调整：在《埃及艳后》中，玩家可在原始游戏中广大的地图上随意挑选想要完成的任务，而不需理会依顺序完成任务的限制，也不必去考虑当前任务是否已完成——这对于因某种因素而停止在某个任务中而无法继续进行的玩家可算得上是一大“福音”了。游戏的难度虽然加大，可玩家却已能把在一关中创造的财富带到下一关去……真想不到Impressions居然还能在如此短的时间内超越自己创下的极限。我现在不禁在想它的下一个作品会是什么样的呢？

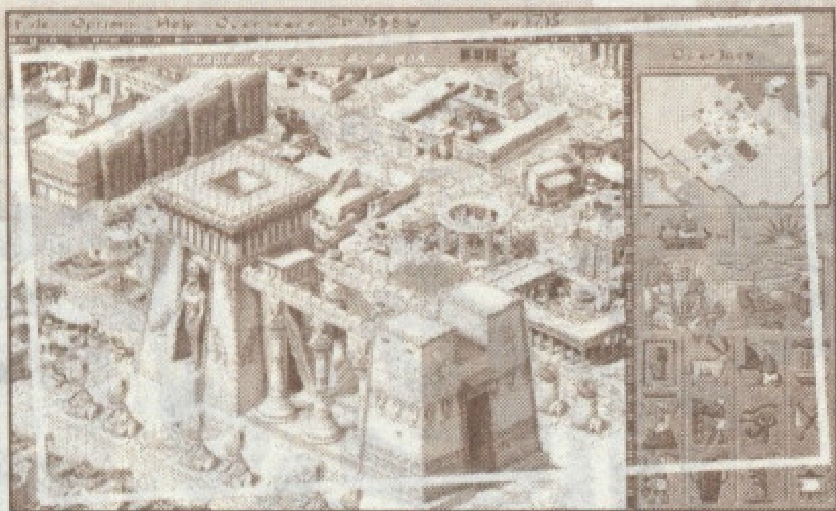
北京 志云：时下模拟建筑类游戏精品并不多，《凯撒》（Caesar）的三个系列可以算是其中的佼佼者。在大学时代，《凯撒Ⅲ》就曾经引领了很多人进入游戏的王国。为了将城镇建设得富丽堂皇，为了抗拒外来的入侵者，为了讨好凯撒大帝，我周围的朋友们可谓是费尽心机，废寝忘食。也因为此，使我对该游戏的制作者——Sierra旗下的Impressions公司一直有着浓厚的兴趣。据传他们的另一部作品《法老王》（Pharoah）同样非常出色，甚至是Impressions公司有史以来卖得最好的游戏，可惜不曾得见，甚是遗憾。不过没有关系，这款游戏最新的资料片——《法老王——埃及艳后》（Pharoah：Cleopatra）已经问世，并且在国内的D版市场早早就已出现，大有紧跟世界流行游戏趋势

的劲头。

见识过游戏，感觉跟《凯撒Ⅲ》确实有"异曲同工"的地方。游戏方式非常类似，同样是建设、建设、再建设，同样要面对自然灾害（此功能可关闭）和外族的侵扰，不同之处在于建筑风格的体现——《凯撒Ⅲ》反映的自然是罗马风格，而《埃及艳后》却是完全演绎古埃及的风土人情。不过两者也有相同之处，基本上反映的都是欧洲同一历史时期，因为两部游戏里的"主人公"——克莉奥佩脱拉法老和凯撒大帝——在历史上是发生了纠葛的，纠缠着说不清的恩恩怨怨。



上海 行者：看过伊莉莎白·泰勒主演的电影《埃及艳后》吗？克莉奥佩脱拉（Cleopatra）可以说是古埃及历史中最为有名、也是最为美丽的女性人物，在她身为埃及法老——不可思议，不是吗——的那段时间，跟古罗马的凯撒大帝以及她手下的大将安东尼发生了许多传奇的故事。初看游戏的名字，还以为是要来个克莉奥佩脱拉的"个人传记"，可惜作为游戏玩家，我们只是借着埃及艳后这个角色来参与国家建设，规划战争策略，确定外交方式等等，而这仅仅只占了游戏四大战役中的一个而已。虽然我们还能同时结识其他几位埃及历史上的女性法老王，如哈谢普苏（Hatshepsut）、妮菲塔丽（Nefertari），但仍然令我失望——我个人接触这个游戏的一半理由就是希望能够借这个游戏了解克莉奥佩脱拉这个传奇女性。想象一下，宁愿被毒蛇吞噬，也不愿落入敌人的手里，遭受耻辱，这是何等的伟大与勇敢。看来我应当期待真正的《埃及艳后》游戏的出现，并且最好是个RPG。至于这个游戏，还是让专注于"造房子"的玩家来欣赏吧。

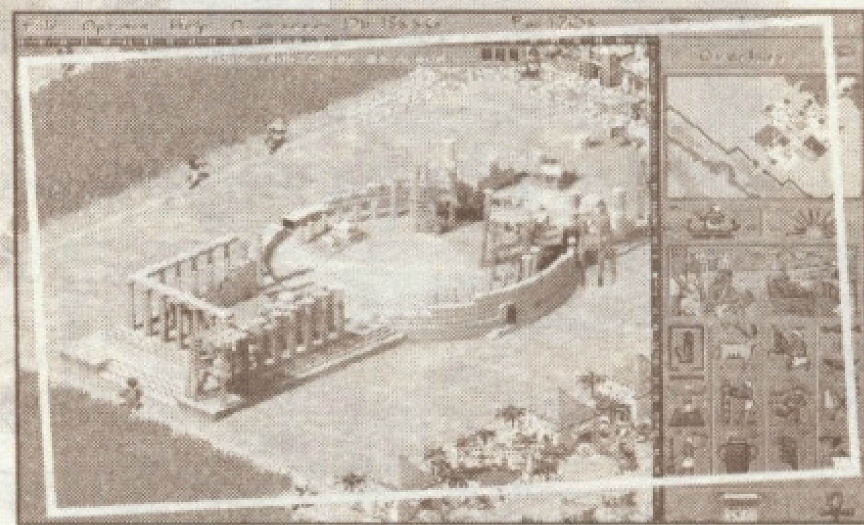


北京 sacred：在西方世界里，埃及艳后克莉奥佩脱拉的大名可以说是家喻户晓。她与恺撒及安东尼的曲折缠绵的爱情故事不知曾使多少人的心扉为之颤动。于是，曾经制作过《恺撒》系列游戏的Impressions公司决定把《法老王》的资料片定名为《埃及艳后》，希望借助埃及艳后的大名为这个游戏取得一个"好彩头"（多挣点钱啦）——尽管克莉奥佩脱拉的故事只在其四场主要战役中的最后一章中出现。

游戏的背景设定在埃及法老图坦卡门、赖姆西斯和埃及艳后克莉奥佩脱拉的时代，玩家将从崭新的四大战役、15个新的任务关卡中体验埃及最辉煌灿烂的时期。游戏中的任务设计非常精彩，如建造帝王陵墓、与罗马争霸等。

当然，如果《埃及艳后》仅仅是对《法老王》任务的扩充，相信对于玩过《法老王》的玩家就没有任何吸引力了（可能不少玩家还没有玩遍《法老王》的所有关卡呢），但事实并非如此。Impressions公司对游戏的每一个环节都做了精心的设计及创新：游戏中大量新增的精美建筑对玩家的诱惑自然不必多言，游戏中对城市的管理功能的改进和细化、产业的丰富也将会使玩家感到更具挑战性；游戏中的神灵对玩家将有更重要的意义——他们高兴起来会使玩家在一夜之间拥有一个奇迹，而愤怒将会与天灾相联系；玩家可以把已有财富带入新的关卡，省却玩家大量无谓等待的时间，更快速、有效地进行建设……随着游戏的深入，我发现了越来越多的惊喜。

游戏从难度上看比《法老王》提高了不少——玩家基本上要在建设和管理城市的同时与敌人开展争斗（敌人时不时地就会来此搞破坏活动），而且有些关卡的任务甚至会有时间的限制，这不仅使游戏对玩家提出了更大的挑战性，也改变了以往模拟经营类游戏过于单调的弊病。



从一个资料片的角度来看，我认为该游戏完全没有辜负埃及艳后的名声。在继承了《法老王》的全部优点的基础上，Impressions公司对游戏的每一个环节都做了认真的推敲，使得游戏从主题设定到细节安排都做到了无可挑剔的地步。可以说，《克莉奥佩脱拉》不仅仅是一个资料片，完全可以看作是《法老王》的第二代。既然是这样，我们现在还有必要再沉迷于《法老王》吗？对，"喜新厌旧"的我们应该毫不犹豫地投入《埃及艳后》的怀抱。

编者的话：看来玩家对这个游戏还是蛮欣赏的，现在喜欢怀旧的人还真是不少哟。



补丁铺

度过了惨淡的新年大假期之后，游戏界终于迎来了春季大旺季。一大批的大作即将上市，而各种不同风格的游戏也陆续出台，可以说，2001年的游戏业界此时此刻真正开始启动了，那么，小铺应该是更加热闹了。最近有很多的读者反映补丁铺涉及的游戏太少了，应该更丰富点，其实这可真是难为了掌柜的。ALI自己也是经营补丁网出身的，据我的经验，半个月左右的游戏补丁在100个左右，而其中那些必不可少的精彩补丁至少也在30个左右。而因为补丁铺的门面问题（只有两个版面），所以实在是无法涉及更多的补丁了。不过大家可以去配套光盘或者是补丁铺指定的下载点去看看，而ALI也将尽量在这里放上不同游戏的补丁。

游侠创作室 ALI

《模拟过山车》金钱修改器

Sim Coaster

牛蛙的《主题公园》系列一直有着不错的口碑，本作作为《主题公园》的延续，使用时髦的3D引擎，带来了画质上质的飞跃。游戏还是那夸张的画风，搞笑的音效。当然，建设自己的模拟乐园最需要的还是金钱吧，请享受这款强力金钱修改器，尽情地建设吧。

使用方法：先运行子目录\SimCoaster下的可执行文件trainer.exe，然后再启动游戏。在游戏中按一下“F12”键，就能立刻增加10000金钱。

《闪击战》美洲版升级地图包

Sudden strike

《闪击战》是德国一家名不见经传的小公司的作品，做得却是非常出色，因此，CDV公司在发行了欧洲版之后，继续在北美发行游戏的美洲版，而该版本不仅比以前的欧洲版在战术战略上有了更大的进步，而且还增加了5关全新的战役地图，本期推出的就是这新增加的5关地图。

使用方法：将子目录\ss下的所有文件复制到游戏的安装目录中即可。

《奥妮》四项属性修改器

ONI

这也是最近为数不多的几款大作之一了，作为曾经制作过著名的《神话》（MYTH）系列的BUNGIE，开发了《奥妮》（ONI）这款杰出的动作类作品。游戏几乎经历了三年的跳票而最终上市，但是游戏的难度也让期待的玩家望而却步。不过不要紧，因为现在你有了这款神奇的修改器。

使用方法：先运行子目录\oni下的可执行文件onitr.exe，根据修改器上的提示（分别是生命值全满、防御值全满、最大体力和最大技能），在启动游戏后进行修改。

《足球2001》官方升级档(build 141)

FIFA 2001

这是游戏公司出的官方升级档，版本号是build 141。其实就是修正了游戏联机时的很多BUG，而我们则需要在官方补丁之外再运行一个修补档才能实现升级。

使用方法：将子目录\fifa2001下的所有文件复制到游戏的安装目录中即可。

《万智牌之魔法风云再际会》全部关卡显示器

Magic The Gathering

记得当年的万智牌游戏《魔法风云会》曾经风靡一时，而今，又一款全新的万智牌出现了。游戏还是需要在打完每一关之后才能进入下一关，那么这个全部关卡显示器将会使所有的关卡全部开放。

使用方法：将子目录\magic下的文件复制到游戏的安装目录中即可。

《特警雄风》三项属性修改器

Police Tactical Training

曾经有传闻说美国的警察训练课上，使用了著名的PC游戏《彩虹六号》作为训练项目，那么，如今这款最新的特警雄风则完完全全是特警训练的游戏。游戏中你将成为特警学校的学员并要面对残酷的训练，不过有了这个修改器之后，训练将变得有趣起来。

使用方法：先运行子目录\police下的可执行文件trainer.exe，根据修改器上的提示（分别是无限弹药、武器无损伤和加1000经验值），在启动游戏后进行修改。

《冠军足球经理2001》V3.89升级档

Championship Manager 2001

《冠军足球经理2001》可以说是最受欢迎的足球经理类游戏了，而由于游戏制作公司EIDOS认真负责的精神，游戏的每个升级档都是游戏爱好者所关注的。因为这是真正的升级包，包含的是最新赛季球员、球队、球场等等，完全真实的资料。除了这些，游戏中还增加了许多新功能。

使用方法：将子目录\cmv389下的所有文件复制到游戏的安装目录中即可。

《暗黑破坏神Ⅱ》V1.05b版升级档

Diablo Ⅱ

暴雪的补丁虽然很频繁，但都是很必要的，他们的每个补丁都修正了很多BUG或者是增加了很多功能。这个V1.05b版升级补丁是最新发布的，可以在以前的任意一个版本上升级成功。

使用方法：将子目录\diablo2下的可执行文件d2105b.exe复制到游戏安装目录中运行即可。

《西部拓荒》属性修改器

America

也许我们都应该去对比一下《西部拓荒》和《傲世三国》这两个游戏，一个是老外做的模仿《帝国时代Ⅱ》的游戏，一个则是我们国内游戏公司开发的。从中，玩家还是可以发现点什么的，老外的创造力在这个明显是抄袭的作品中，还是这么优秀，而我们自己的游戏呢？可能除了模仿还是模仿吧。

使用方法：先运行子目录\america下的可执行文件trainer.exe，根据修改器上的提示，便可在游戏中修改资源的数值。

《无人永生》全新关卡地图

No One Lives Forever

这个补丁为游戏带来了全新的关卡地图，使用之后便可以进入新的关卡，看看是否有全新的感觉？

使用方法：将子目录\nolf下的所有文件复制到游戏的安装目录中，然后运行wad.bat即可。

● *本期部分补丁收录于《水晶宝合》2001年第4期*　● *本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net*

秘技屋

北京 村雨

无畏战车

Recoil

在游戏第一关快要结束时（飞机起飞点前的沙滩上），可能会遇到一辆正在奔跑的小面包车，只要将其干掉，就会得到游戏初期相当厉害的武器，当然也可以使用秘技。

游戏中按“Ctrl+X”，然后输入（注意大小写）：

Cavalry：无敌

Hemmit：武器全满

Medic：HP全满（战车爆炸后也可以使用）

不列颠之战

Battle of Britain

seahawk：生命增长

fastfire：迅速开火

byby：得到制导导弹

firefest：得到长距离火焰喷射器

aaa：得到空对空炮塔

仙狐奇缘

在游戏中同时按下“F12＋Ctrl”进入密技模式，然后输入：

wind7985：秦长风提升到第17级

square：秦长风四方咒第四重

wind1304：秦长风等级提升到10级

whitd4102：宫云夕等级提升到35级

axnd3571：苏千雪等级提升到38级

bcoacrd：得到肉包子

fetch：得到百魄战甲

pine：得到松林剑

return：得到返生古钱

add coin：金钱加1000两

堕落天使

获得金钱：

在游戏中先按住“Ctrl+Insert”，出现对话框，输入odgetgold xxx(“x”代表数字），便可得到相应数目的金钱。

特殊人物的获得方法：

精灵：卡奥斯，救出蒂娜后准备50万向神秘男子买。

召唤魂：奥丁，救出蒂娜后跟总机小姐对话。

梦幻模拟战Ⅱ

langrisser Ⅱ

存档修改法：

用支持16进制的修改器，编辑安装目录下的save0?.dat（注意：不是“进行中”的记录）。

位址：00000014的是关数，修改(范围为01-5c，其中15，18，24，32，37，41，46，4d，4e，5b，5c为不同的结局)后可玩相应的关，而且等级不变。

位址从0000039C-000003EA是物品位：

01:小刀；02:战锤；03:巨剑；04:权杖；05:火之骑枪；06:魔斧；07:屠龙剑；08:圣剑；09:真圣剑；0a铁哑呤；0b:梅杀阳剑(经验成倍增长)；0c:水晶；0d、0e:圣辉权杖；0f:黑暗权杖；10:长弓；11:劲弩；12:魔剑；13:真魔剑；14:欧丁之盾；15:迷你盾；16:巨盾；17:锁子甲；18:锁金甲；19:人形武器(AT+10，DF+10)；1a:长袍；1b:龙鳞之铠；1c:幻之袍；1d:护身符；1e:十字架；1f:项链；20:速度之靴；21:王冠；22:链条；23:神秘之石。

疯狂摇摇杯

在当天营业结束时立即按下暂停，让时间停止在23:00再存档，读档时就可以重复买到当天的道具。如果在一个月的最后一天在杂志排名或比赛得到奖金，那么在23:00停下时间存档再读档，就可以获得当天奖金，这样就可以得到很多钱了。

奥 妮

ONI

必须完成一次游戏后，秘技才可以使用。打开日志，按“F1”键，然后直接输入秘技（日志中会有进入欺骗模式的提示，再次输入同样的密码便会取消欺骗模式）：

behemoth：变大
bighead：大头模式
canttouchthis：不会被击倒
carousel：慢动作模式
chenille：强力模式
elderrune：慢慢地再生
fatloot：武器和血
fistsoflegend：组合拳
glassworld：使大多数物体易碎
killmequick：敌人无限强大
liveforever：上帝模式
minime：迷你模式
moonshadow：影子
munitionfrenzy：所有武器
reservoirdogs：老板不死模式
roughjustice：左轮枪模式
shapeshifter：改变特征 (with “F8” key)
superammo：超级武器模式
touchofdeath：一击制敌
thedayismine：发展模式

按“~”开启控制台，然后按：

F7：循环使用所有武器
F8：改变特征
F9：开始记录
F10：结束记录
F11：记录回放
Ctrl+Shift+G：慢动作和正常的转换
Ctrl+Shift+S：转换物体质地
Ctrl+Shift+B：显示现在对手的状态

为了能在没有通关的情况下使用秘技，则需要使用HEX编辑器。如果你对十六进制文件的编辑不熟悉，请在编辑前先备份安装目录下的persist.dat文件。用HEX编辑器如WINHEX、UEdit等，persist.dat中的 00044位置，初始值可能是02、03或者06，把它改成07，然后存盘退出。进入游戏，按上面的方法输入密码即可进入欺骗模式。

雷神之锤Ⅲ——团队竞技场

Quake Ⅲ: Team Arena

游戏中按“`”调出控制台，输入以下秘技可获得相应功能：

/headmodel 人物名：更换自身人物模型
/team_model 人物名：更换本队人物模型
/team_headmodel 人物名：更换所有人物模型
/g_redTeam and /g_blueTeam：红队与蓝队联盟（红、蓝可自定义）
/g_gametype 模式名：更改游戏模式
/com_hunkmegs：察看系统信息

人物名包括：
James (男)；Janet (女)；Callisto (女)；Gammy (女)；Gaunt (男)；Khan (男)；Megan (女)；Morgan (男)；Neptune (男)；Ursula (女)；Flayer (男)

模式名包括：
0：自由模式
1：1对1模式
2：单人夺旗模式
3：团队死亡模式
4：夺旗模式
5：一旗模式
6：领主模式
7：灵魂收集模式
8：团队竞技场模式

一级方程式赛车2000

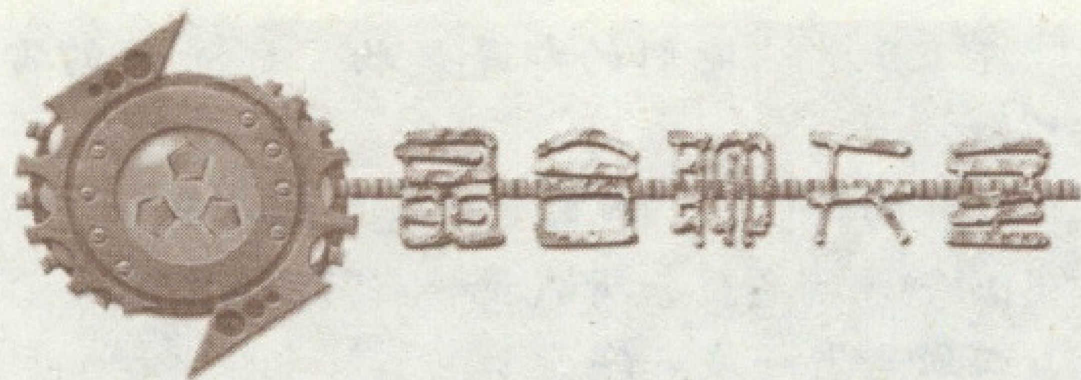
F1 2000

双倍车速：在建立个人资料的时候以“Damon Hill”（即著名车手达蒙·希尔，已退役）给自己命名。

车速加快：在主菜单里输入“hakkinen is the best”即可。

Email：snowdancer@asiagame.com
Web：http://www.asiagame.com





一日，本座见外面阳光明媚，不禁从半地下室内走出，欲感受一下春日的阳光（好像春天还没到）。不料，这一举动被dragonlance误认为我现在很清闲，于是他就拉我入主聊天室，以缓解Suki的工作压力。盛情难却，只好告别阳光，来到聊天室。题外话少说，来，咱们开聊！

辽宁 史明杰 Super Walker

Walker现已成为本班人气值最旺的“偶像”级人物。其手持9号大枪的高大形象（不知是像八神还是像奥尼尔）已深入人心，班内出现一群自称“Walker一族”的家伙，有“Walker II”、“Walker pro”、“Walker plus++”等等（本座注：你更猛，超级Walker之名显然比那些名字高出一截）。下课之时，“我渴（Walker）”之声不绝入耳，而且枪战时有发生（玩具枪+BB弹）。

一日，被“Walker”一族称为“南枪神”、“北枪圣”的两位“Walker”为争夺“天下第一枪”的称号而展开世纪对决，顿时“天昏地暗、日月无光、风雨交加、电闪雷鸣……（省略号后为无穷等比数列）”。正当两人杀得难解难分之际，老编，不，是班主任突然杀到：“你二人竟敢当众私斗，其罪当诛！”说罢将二人带回办公室，并没收武林至宝“倚天9号枪”与“屠龙9号枪”。两人从此下落不明。事后得知“枪圣”名叫“Walker 5500”，“枪神”名叫“Walker GTS”……

编者按：看来Walker的人气值一路上升，简直可以与谢霆锋相媲美。

（在去年年终大会上，老编谈及今年大软的一系列活动时说道：“兹决定聘Walker为《大众软件》全国巡回大使及形象代表，负责向全国各中小学校宣传本杂志。Walker必须深入各个学校，一旦发现有遗漏之地区，酬劳全扣……”Walker心叫：我好苦也！）

云南 月婴

去年年底，我再次到报亭，新一年的《大众软件》赫然摆在正中央。当时也没怎么在意，随手拿起翻了一下，顿时呆傻了。哇塞，彩色的画面与爽手的铜版纸，感觉好棒哦！……读完的感觉就不细说了。相信众多文采比我强万倍的师哥师姐们早已用光了我会用的和不会用的形容词来形容读后感了，我只能说：“我连广告都读了。”

编者按：感谢小妹对我们杂志的厚爱，真是感动啊。有如此读者，我们有何理由不努力呀！

广西 Walker的狂热崇拜者

酸诗一首：

大软改版好Cool呀！买了一本带回家。
还没细看匆匆去，庆祝改版去网吧。
网速慢时翻翻她，改版果然变化大：
软软绵绵皱巴巴，
大软没了骨头架（真成“大软”了）。
大软是否没钱花？
告你一个好办法：小编工资往下压！
次次改版质未变，此次为何抠纸价？

（Walker看到此诗，脸色大变，心想：这人究竟是我的支持者还是反对者呀？为什么又建议降我工资？下次见到自称此名的人一定要小心。）

众小编怒：为什么受伤的总是我（们）！

北京 彭昊

你们大软的小编们真是努力呀，我把Walker的OICQ号加为好友后，竟然在网上连一次也没碰上他！这真的很恐怖，那么发奋，可要注意身体呀！千万的大软迷们在关注着你们，你们可不能辜负俺们的希望哦！读编往来中的那个手拿大锤、凶神恶煞似的人物该不就是老编吧？（众小编：“这是你说的，与我们无关。嘿嘿！”）这也未免太损人了吧！小心老编告你们破坏其肖像，扣你们一年工资哦！嘿嘿。

编者按：Walker大人确实很忙，我们的身体目前都很好，多谢读者的关心。对于你的希望，我们只能说：我们一直在努力（又像广告词了，没办法，广告看得太多了）！

山东 张虎

赠词一首与众位容易受伤的小编，聊以自慰之闲：

埋首检查，稿件间，苦也欣然，累也欣然；
面包盒饭饱三餐，工资奖金如云烟，扣也安然，罚也安然：为读者何惧兜里没有钱！

（编者按：这首词只有“工资奖金”一句我们不敢苟同，毕竟钱不是万能的，但没有钱是万万不能的，被扣被罚谁也不会安然！但其它的诗句我们都心有同感，尤其最后一句，更是道出了我们的心

声。）

为庆贺聊天室增页，特胡写几笔，以为各位凑数：

大软诸编协助警方围捕一歹徒，不想以Walker之勇，蓝桥之强，才哥之迅，Ken之诡未能生效，反而为人所制。眼看情况危急，大软第一面人蓝星抬手一枪，正中歹徒右腕……

事后，众人皆赞蓝星神枪，他却喃喃道：“其实我原想打他的脑袋。”

另：本人郑重声明，2000年第22期聊天室中的无名氏是我，是我，还是我。

吉林　超级白菜

我玩电脑游戏的时间并不长，而且由于学习的缘故，平时玩得也不多，但我也有自己的看法。

Sudden Strike绝对是一款出色的游戏，战争的场面十分逼真，玩游戏时的感觉就像是观看一部二战的电影。我很奇怪你们为什么只登了关于它的一个新闻，一个秘技，还有一次榜评时提了一句。作为大家心目中的权威杂志，有义务向大家介绍优秀的游戏，对么？

《傲世三国》在我们就要考试的时候上市，真是“居心叵测”。我只玩了一个小时，它立即把《帝国时代II》从我的心里赶走了。**（编者按：真是一见钟情呀！）**向“目标”致敬！

编者按：Sudden Strike这款游戏本座也玩过一段时间，正如你所言，战争的场面十分逼真。也许是其在玩家中的普及程度不够吧，所以迟迟不能上榜。一款游戏要上榜，重要的是它须得到广大玩家的支持。

河南　潇洒A.E.

1、《石器时代》卡鲁它那村祭坛

玩家A：“快来买啊！一级红虎只卖8000了！”

玩家B：“刚抓的人龙，蓝色的！10000！”

玩家C：“这个才好呢！暴暴，绿色的！一级！忠诚100！12000！”

玩家D：“还是买我的雷龙吧，攻防人的首选！10000了！”

正当吵得不可开交时，一个小MM（就是石器中最矮的那个）出现了。

玩家A：“小姐！要头红虎吧！给你算便宜点！”

玩家B：“红虎没用，还是要人龙吧！这可是大众宠物！”

玩家C：“我的暴暴最厉害！”

玩家D：“他们的都是废物，还是我的雷龙好！”

“我的好！”“我的好！”“还是我的好！”

小MM：“各位，听我说一句好吗？”

四周马上一片寂静。

小MM：“我妈妈说倒卖动物是违法的！”

我倒！

小MM竟然成为这里面最高的了。

2、最近比较烦

最近比较烦，比较烦，比较烦，总觉得网络慢得有一些极端。网站的人到底有没有心肝，让我们在酷暑中苦干。最近比较烦，比较烦，比较烦，一上网我总要到聊天室看看，那个混蛋若是敢再找她私谈，我便要操起炸弹和他挑单。最近比较烦，比较烦，比较烦，没事我总想到网站看看，看着pop富裕的大款，可怜我只能看着眼馋。最近比较烦，比较烦，比较烦，上网的时间是一天比一天短，留言板一眼看不到岸，聊天室改为了尼姑庵。最近比较烦，比较烦，比较烦，老妈的管教让我有点混乱，我问网友说：“怎么办？”他说：“除了上网，你还可以刷碗。”最近比较烦，比较烦，比较烦，身边的网虫每天情书不断，看着MM渐渐走远，何时我才能得到爱的温暖？人生总有远的近的麻烦，年已19我还一人孤单，掉线次数怎么没了没完，何时才能扩充我的硬盘。麻烦，麻烦，麻烦，我不过只是发了几个E-mail，老妈她就嫌我回家太晚，迪厅太贵网吧机子太烂，MM让我忘了吃饭。麻烦，麻烦，麻烦，最近比较烦，比较烦，比较烦，现在的网友过得真叫惨。到底是该把老KEN期盼，干脆我们游行直到微软，最近比较烦，比较烦，比较烦，希望几年后网络能让我喜欢，那时的天空依旧会很蓝，现在让我像个男子汉，不烦，我不烦。

3、沁园春之晶合后院

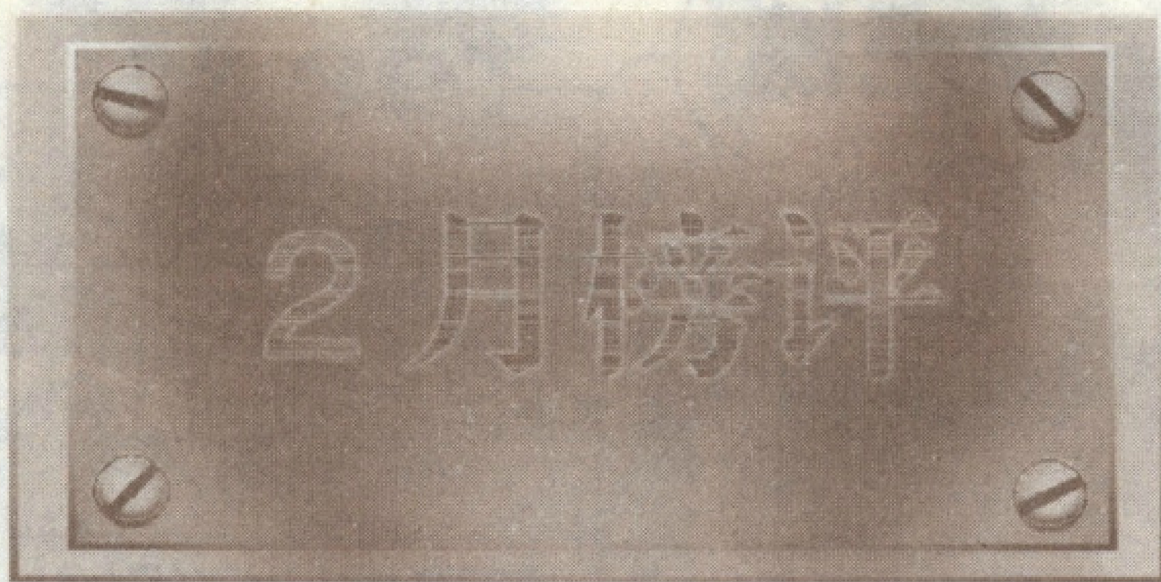
晶合后院，男女不分，乱七八糟（我们正希望这样）。叹阿KEN之苦，旁无保镖（但至少还有假牙），狂人叫嚣，拿来饭票。老编敲榨，假牙私奔（这下连牙都没了），含泪向外掷大钞。散吧内，看云起微笑，分外妖娆。

斑竹如此多娇？引无数生物竞折腰？惜极乐亡域，太过唠叨；白猪三角，稍逊风骚；一代天骄，可怜WALKER，只是成天露傻笑。俱往矣，数斑竹之数，还没找着。

晶合实验室 Thunderbolt







过完了又一个周末，编辑部恢复了往日的喧嚣，众小编们有条不紊地开始了新一周的工作。经过了上个周末在家休养生息，大家在上班的第一天看起来精神都非常好，看不出熬夜之憔悴，也看不出奔波之风尘，用“精神焕发”这个词来形容是最恰当不过的了。



上期榜评中suki对抓不到人写榜评而有所感慨，本期她在dragonlance的大力协助下，抓到了本座写榜评，终于松了一口气。也许是大家休息之后心情特别好的缘故，我没多推辞就接了下来，由于是第一次写榜评，不足之处，请勿见笑。

望着那薄薄的两页榜单，望着那榜单上玩过和没玩过的游戏，心中不免想起了许多。与suki深有同感，两年前，我还是个学生，只有捧着杂志看别人写的榜评的份，没想到今天也能在此舞文弄墨，点评一下天下游戏了！真是年年岁岁花相似，岁岁年年人不同。榜评依旧在，榜主人不同。

我的游戏生涯开始于小学，第一个接触的游戏是俄罗斯方块，以后又玩了《魂斗罗》、《双截龙》、《街霸》系列，而第一次玩电脑游戏是在大学期间，好象是在大二的下学期，玩的第一个电脑游戏就是智冠公司的《金庸群侠传》，之所以选择这个游戏，是因为我是“金庸迷”，从此一玩不可收拾。而今在本期的排行榜中，依然能看见它的名字，虽然已排名第29位，但依然感到欣慰。人总有怀旧情绪，不免多说了几句，下面评点一下本月的榜单。

本月榜单的前10名依然没有太大变化。《星际争霸》雄踞榜首，《暗黑破坏神Ⅱ》紧随其后，Blizzard的产品果然不凡，尽管有一些玩家对这两款游戏的排名有异议，但这毕竟是大部分玩家的选择。由于本座坚信“没有玩过就没有发言权”这一真理，所以不做任何个人的评论，但本座相信群众的眼睛是雪亮的。

接下来隆重登场的是大名鼎鼎的《仙剑奇侠传》，在中国只要玩电脑游戏的人就不会不知道它的大名，它的情节之感人，在电脑游戏中无可出其右者，本座玩这个游戏已两年了，却至今没有玩完，是听说后面的情节太过伤感，为避免伤心过度，影响学业和工作，因此玩到中间就不忍玩下去了，但本座一定会接着玩下去的。

《生化危机Ⅱ》异军突起，在本月爬到第4名的高位，成绩可谓不俗。《轩辕剑Ⅲ》的排名本月有所下滑，但绝对是一款颇具新意的角色扮演类游戏，本座在漫长的春节假期之中，就将其爆机，现在还想重玩一遍，其中的炼妖及法宝功能让本座至今还留恋不已，现在又开始工作了，没有太多时间去玩游戏，真是让人惋惜。建议玩腻了《仙剑奇侠传》等老一代角色扮演类游戏的玩家一定不要错过这款游戏。

《剑侠情缘Ⅱ》作为国产游戏的代表，位居本期排行榜的第6名，成绩也不错。本座个人认为《剑侠情缘Ⅱ》的情节太过肤浅，游戏的通关过程比起其他的同类游戏来显得太短，但在角色扮演类游戏中引入即时战斗的概念，还是很有新意的，怪不得赢得了广大玩家的青睐。

《大航海时代Ⅳ》、《盟军敢死队》、《三国志Ⅶ》、《傲世三国》这四款游戏依次排在TOPTEN的后4位，相信以它们的实力及玩家的认同，它们的名次还会前移的。



初次写榜评，却发现本座喜玩的足球类游戏居然没有一个在前30名内，不免有些遗憾，好在来日方长，下次见面时，一定会有足球类游戏上榜的！

晶合实验室 Thunderbol



TOP TEN

GAME龙虎榜

名称	票数	本月名次	上月名次	上榜月次	最高名次	制作
星际争霸	2750	1	1	32	1	BLIZZARD
暗黑破坏神Ⅱ	2651	2	2	7	1	BLIZZARD
仙剑奇侠传	2648	3	4	64	1	大宇
生化危机Ⅱ	2462	4	--	19	4	CAPCOM
轩辕剑Ⅲ	2435	5	3	13	1	大宇
剑侠情缘Ⅱ	2417	6	7	5	7	金山
大航海时代Ⅳ	2261	7	8	16	1	KOEI
盟军敢死队	2213	8	17	29	1	PYRO
三国志Ⅶ	2189	9	10	10	8	KOEI
傲世三国	2121	10	--	1	10	目标
最终幻想Ⅷ	1860	11	5	11	4	史克威尔
帝国时代Ⅱ	1741	12	12	20	9	MICROSOFT
大富翁Ⅳ	1654	13	--	27	1	大宇
雷神之锤Ⅲ——竞技场	1523	14	15	13	10	id SOFTWARE
三角洲特种部队Ⅱ	1503	15	--	12	14	NOVALOGIC
魔法门之英雄无敌Ⅲ	1392	16	9	21	1	NWC
心魔	1358	17	18	2	18	CRYO
新绝代双娇Ⅱ	1351	18	--	1	18	宇峻科技
极品飞车——保时捷之旅	1320	19	16	9	15	EA
新神雕侠侣	1312	20	25	2	25	昱泉国际
网络三国	1188	21	19	4	14	智冠
恐龙危机	1173	22	11	4	10	CAPCOM
模拟人生	1050	23	14	11	7	MAXIS
笑傲江湖	960	24	22	6	18	昱泉国际
梦幻帝国Ⅱ——拓荒时代	925	25	24	2	24	SSI
心跳回忆——永远属于你	900	26	26	21	1	科乐美
网络创世纪	888	27	27	15	4	ORIGIN
命令与征服Ⅱ	854	28	28	15	7	WESTWOOD
金庸群侠传	840	29	20	50	3	智冠
明星志愿2000	783	30	23	4	22	大宇

TOP 30

排行榜

本期选票在94页
欢迎大家投票

网选游戏排行榜

1.星际争霸 1725票
2.暗黑破坏神Ⅱ 1717票
3.仙剑奇侠传 1685票
4.生化危机 1657票
5.轩辕剑Ⅲ 1624票
6.剑侠情缘Ⅱ 1616票
7.大航海时代Ⅳ 1592票
8.盟军敢死队 1557票
9.三国志Ⅶ 1536票
10.傲世三国 1329票

二月幸运读者

河南 穆浩
江苏 郭浩
安徽 陈勇
北京 李昶
江苏 殷徐梅
福建 李译音
辽宁 张容丰
湖南 戴绩毅
浙江 赵烈烽
黑龙江 张淇铭

以上读者将获得由**第三波软件(北京)有限公司**提供的《新神雕侠侣》简体中文版一套。

www.kaliya.com.cn

The best solution for virtual reality.



@ * ? % ^ ^ ; @?!! … ♥ ♥ ♥

魔眼 VR-2000

在CRT显示器上浏览立体影象的眼镜

展现在眼前的是栩栩如生的立体世界



“鹰眼” VR-2000（有线型）

- 轻便、美观、舒适的外观设计
- 支持多种立体影像格式
- 支持大多数3D游戏(D3D、Open GL 、Glide)
- 可浏览3D立体网站
- 可观赏3D立体VCD电影

市场统一零售价：￥360

NEW



Another I`s（无线型）

- 设计符合人体工学，舒适美观
- 设置简易，使用方便
- 支持大多数3D游戏
- 可浏览3D立体网站
- 可浏览3D立体VCD电影

市场统一零售价：￥420

诚征代理商

北京：卿云岭 010-62645090 62645104　金蔷薇 010-82625537 62528505　嘉绩百科 010-62559076 62612519

长沙：宏光明 0731-5566807　大庆：金银来 0459-6319892　深圳：麦恩 0755-3765511 3765611

卡利亚 科技开发有限公司

电话：010-84584086/88

传真：010-84584087

网址：www.kaliya.com.cn



电脑新时代

WWW.PCNEWTIMES.COM

你是业余的但是没人敢说你不专业，因为你拥有《电脑新时代》

你喜欢硬件，整天把硬盘CPU挂在嘴边，
侃一个小时都不觉得口渴。

你拆了又装，装了又拆，
还想找到CPU上的螺丝钉。

你没有机箱，没有电源开关，
还嫌自己的计算机不够COOL。

你看到电脑文章就撕下来塞进口袋，
用针线封了口，还是怕人抢。

你喜欢显卡，即便不喜欢游戏，
也得花重金买块好显卡。

你左手拿着窝头，右手用着100块钱的鼠标
口袋里还塞着一把二手内存条。

你用CPU芯片改装钥匙坠，
把12v的风扇装进你家的电视机，
还非要找个用硬盘改装的闹钟放在床头。

你可真够DIY的。
不过看来你还是有点土。

因为《电脑新时代》已经来临，
它会告诉你怎样才能成为那种不是专业却没有人敢说你不专业的那种人。
来吧，你还等什么?

2000年初创的《电脑新时代》月刊由科学出版社主办并由大众软件杂志社协
是《大众软件》的姊妹刊，杂志定位于全面报道电脑硬件及相关技术，面向
泛的电脑爱好者及家庭电脑用户，2001年全新改版后的《电脑新时代》月刊，
六开专色印刷，厚达128页，鲜明的个性和时尚的特色属于新时代的你。主要
包括：视线、进阶、心得、休闲、述评、高手、评测、译文、知书、指引、硬
等。做一本纯硬件的刊物一直是《大众软件》的梦想，现在这个梦想终于扬帆启航，在你的热切关注下将会驶向海天之际的远方…… 大众硬件，时尚玩家。

主管单位：中国科学院

协办单位：大众软件杂志社

刊号：ISSN 1009-6795
CN11-4451/TP

邮发代号：2-952

零售价：6元/月

订阅价：72元/年

刊期：月刊、全年12期、每月1日出刊

规格：128页大十六开，双色印刷，8页彩

订阅：各地邮局可破季订阅，也可联系本
发行部。

发行部电话：67173550

发行部传真：67150881



亲切熟悉的物品栏



全新的雇佣兵游戏模式



生化危机3

复仇女神

简体中文版

再掀热卖狂潮

标准版 48元

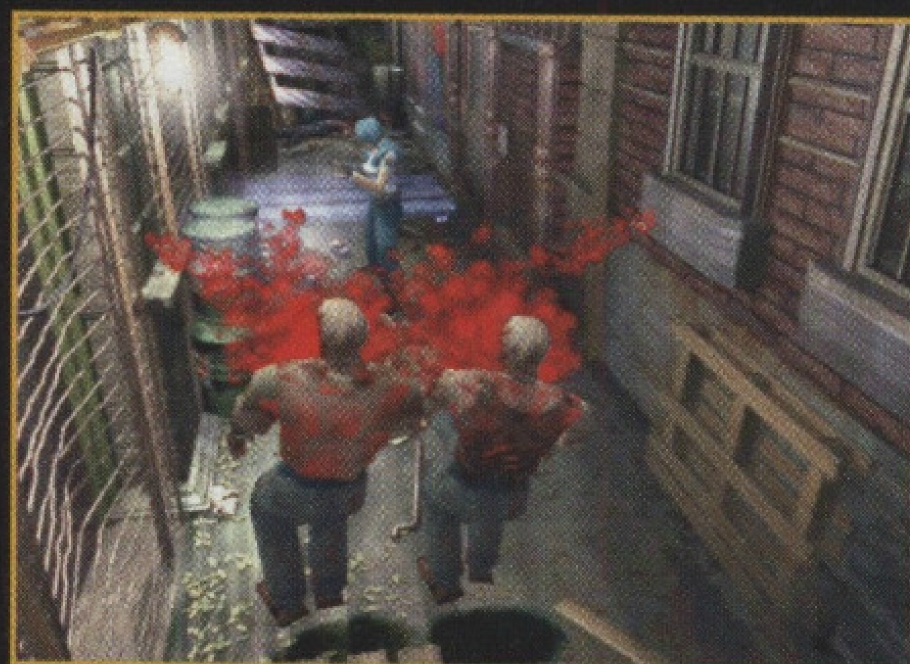
白金典藏版 198元

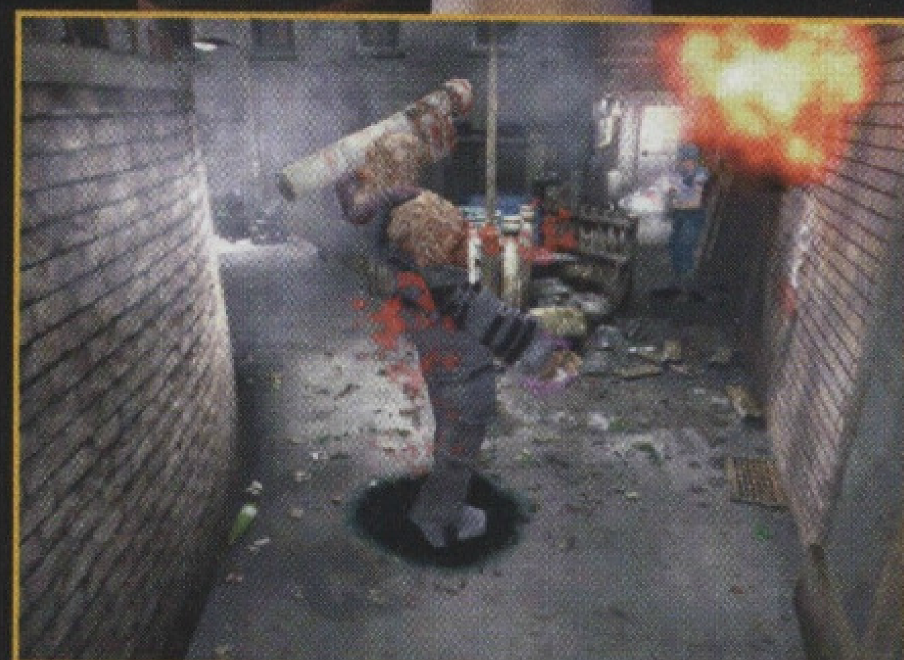
白金典藏版内包括：

▲ 日本原版引进《生化危机3》原声大碟(2碟装)
▲《生化危机3》主题军用绒帽
▲《恐龙危机》"千禧龙の女"选美写真集……

更多精美礼品等着你！！

育碧新千年新包装 全力出击


更多的僵尸等待着你


贯穿游戏始终的神秘人物

Ubi Soft ENTERTAINMENT

上海育碧电脑软件有限公司
地址:中国上海市张杨路500号17楼(200122)
电话:(021) 58788969-223,232
传真:(021) 58367021
网址:http://www.ubisoft.com.cn
服务热线：(021) 58788969-241

北京联络处
地址：北京海淀区知春里28号
开源商务楼3楼(100086)
电话：(010)62581571
传真：(010)62581569

CAPCOM

2001年2月底两岸三地同步上市

轩辕伏魔录

轩辕剑战略版

8元 简体中文版

(含"天之痕"原声大碟一张)

轩辕剑系列
首次出击回合
战略游戏领域

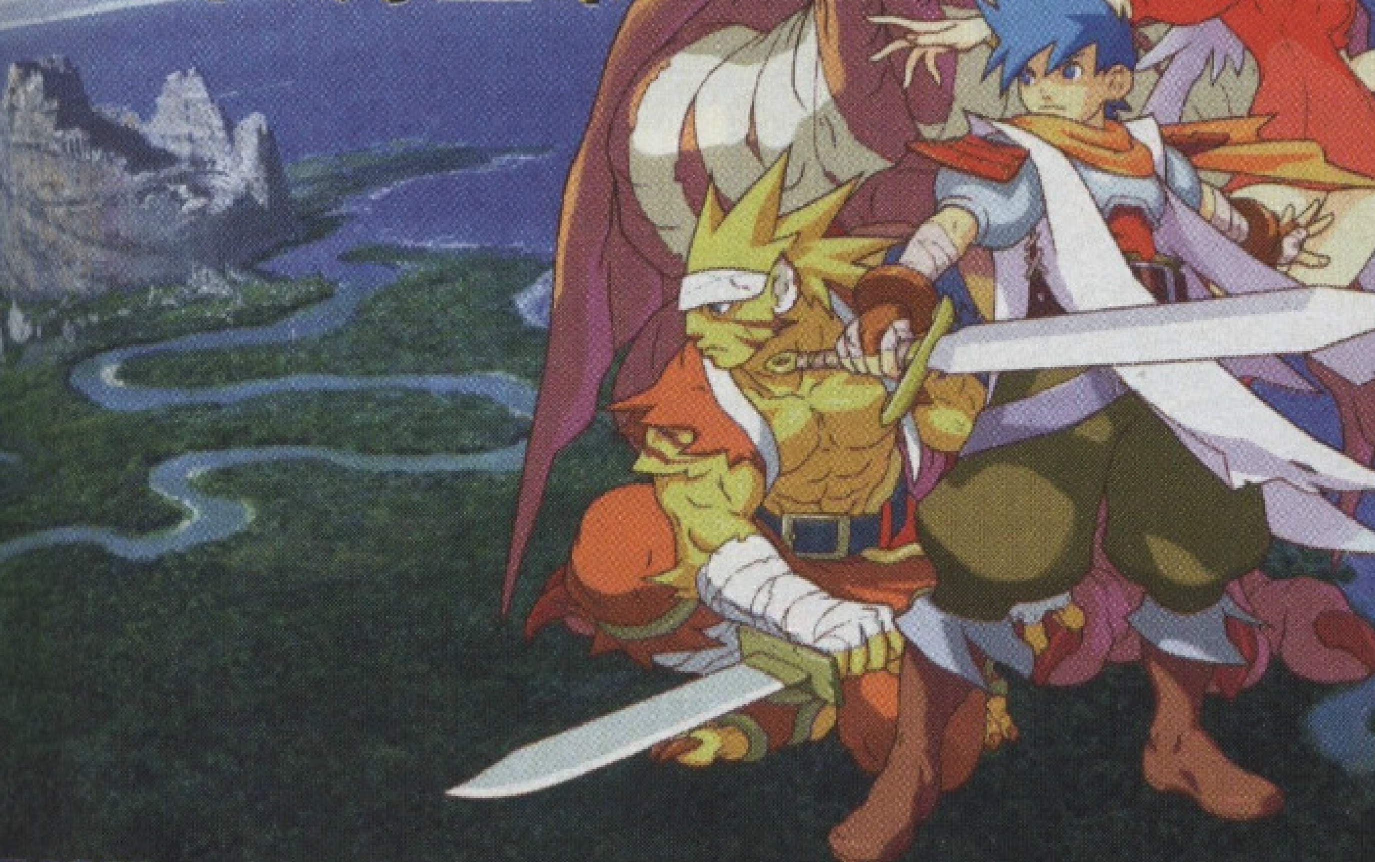


明的游戏画面



五行相克的战斗系统





召唤兽系统登场



即时演算的3D战斗画面

轩辕剑叁外傳

天之痕



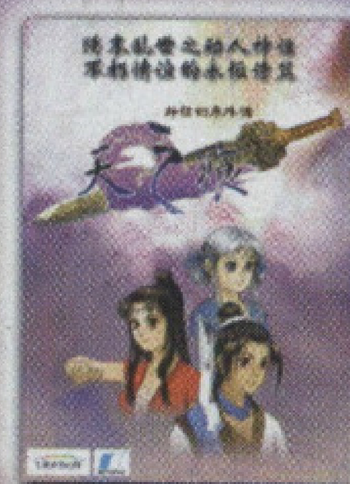
超炫的魔法与超酷的BOSS



全新符鬼培养系统，
心爱的宠物也要战斗



多重结局令你百玩不厌



请认准标准版包装



媲美"仙剑"的动人爱情故



数十个小谜题
贯穿游戏始末



真实的历史背景，隋朝名
将秦叔宝、李世民，混世
魔王程咬金时敌时友

标准版 4CD 69元
全套8种锦囊中随机3种
全彩144页说明书
全彩104页全程攻略

特别版 4CD 198元
独家收录《轩辕剑》18本全彩漫画
精美炼妖壶挂件
全套8种锦囊
全彩144页说明书
全彩104页全程攻略





Ubi Soft
ENTERTAINMENT

龙战士 III BREATH OF FIRE

传说中的巨龙一旦醒来，
世界的命运终将改变……
传说中拥有不可思议力量的龙，
究竟是毁灭的象征？
还是……

简体中文版 48元
2001年3月上市

CAPCOM 唯一 RPG 经典系列名作终于登陆 PC 平台
曾荣获日本权威电玩刊物 FAMI 通
"年度角色扮演游戏金奖大赏"

HOMEWORLD 家园：惊世浩劫 CATACLYSM

E3最佳即时战略游戏续作 再创三维即时战略游戏高峰
荣获《电脑玩家PC GAMER》、《电脑游戏世界CGW》等欧美权威媒体编辑选择奖





操作更加容易上手，画面精美，全面改善《家园》的缺陷，
真正完美表现三维即时战略的魅力

SIERRA



精致华丽的经典欧洲艺术美学跃上电脑屏幕

DRACULA

西元1904的伦敦(吸血鬼德古拉公爵被消灭七年后),主角Janathan Hanker发现它的妻子Mina无故的离开伦敦,
而来到了一个位于Transylvania的荒废古堡.为什么Mina会重回恶魔的怀抱?难道是吸血鬼德古拉已经复活?
这一连串的谜题,都等待着主角

西元一九零四年的伦敦...

爱妻的突然失踪!

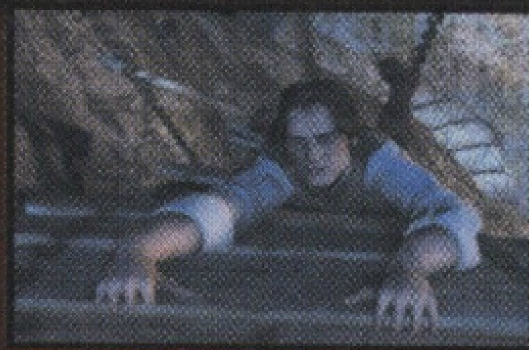
荒廢的古堡

德古拉伯爵的再次復活!

吸血鬼德古拉之

魔体复活

全新 3D 特效







屏住你的呼吸,集中你的精神,你将会沉迷在和吸血鬼的对抗中,
欢迎来体验这一款划时代的冒险解迷游戏代表作.



北京晶合时代软件技术有限公司总经销　晶合软件销售连锁组织
全国各地软件专卖店及报摊书亭有售　《大众软件》邮购中心办理邮购
邮购地址:北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱　邮政编码:100089
咨询电话: 010-82634088, 82634096, 82634107、82634092
E-mail:jhyf@popsoft.com.cn 网上咨询及销售:www.jhpop.com(晶合软商网)

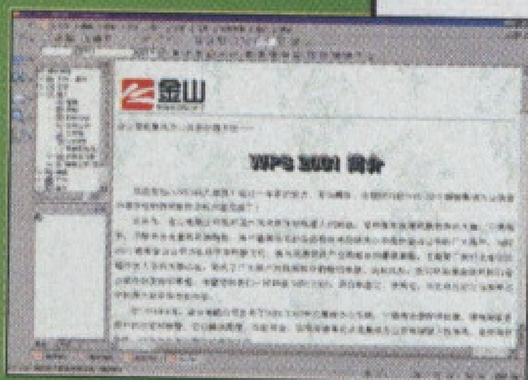


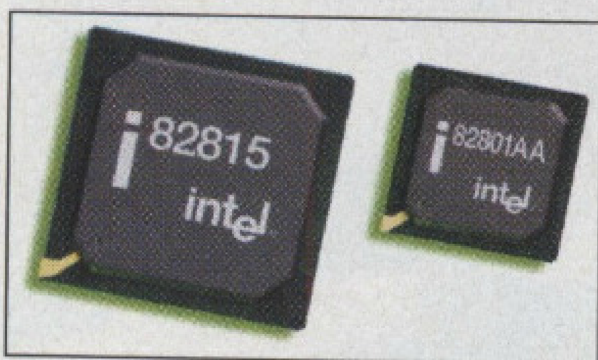
大宇资讯股份有限公司出品
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

要目

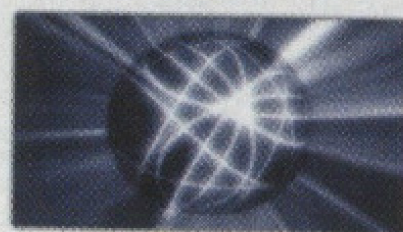
目录

2001年第05期 总第94期





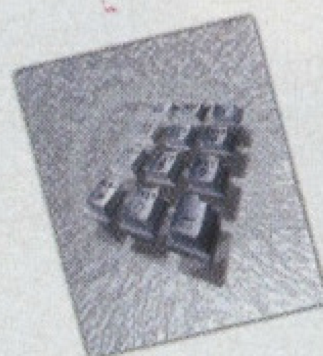


















有多少爱可以重来，有多少错可以再犯

自从“抓你没商量”栏目开通以来，读者朋友们踊跃参加，果然群众的眼睛雪亮，替我们抓出无数虫虫，由阿飞同志汇总以后，转发每位编辑学习。其中以2001年第3期收集到的错误最多，简直是“触目惊心，竟然有这么多错？”（Lorsa语）。我问阿飞有否安排本期刊出，阿飞说本期版面不够，下期会刊出一部分，但每位读者的纪念品均会按期寄出……我想，既然是错误，还是在这儿做个公开的检查，在读者的有力监督下，只会让我们做得更好。

北京 吴可

2001年第3期编辑部报告中第三段第六行处有“证明是你就至尊宝本人”应为“证明你就是至尊宝本人”如是，快给我发大奖！！！

读者 房崇铭

贵刊第三期（2001年）第7页的《数学从娃娃的基础抓起》中右栏的11行，说：“在第5至第6的5个快捷图标上”，应该是第9而不是第6。

读者 ligsx

第3期第5页“瑞星杀毒软件2001版”一文中第3行“及其附件”写成了“极其附件”。

北京 su

2001年第3期，第20页“实用软件”栏目，在介绍趋势毒霸2000时没有配图，但在介绍瑞星杀毒软件时，所配的图却为趋势毒霸2000这一杀毒软件的升级网址，而不是瑞星杀毒软件的升级网址图，显然是排版错误！

山东 lumaum

2001年第3期，第26页“万能换算器versaverter”中有一句“一海里等于多少马赫”，呵呵，“海里”是距离单位，而“马赫”速度单位呀！还有一处在彩114页“前线地带——龙穴3D”中，“全新的引擎使游戏的解析度上升到1600×1200”一句里“引擎”的“擎”写成了“警”。

读者 xiejia

2001年第3期41页小标题的NOKIA拼成了NOIKA。

读者 飞天玉虎

2001年第3期硬件市场行情（48页右半版）中Maxtor公司好象是做硬盘的吧？做显卡的应该是Matrox吧？

读者 auto35

2001年第3期中，第60页的“名词show”栏目中倒数第二行“接人Internet主干网而连入Internet”的“接人”应为“接入”。

北京 Tyracl Wood

在67页的“应用问题交流”中发现一只菜青虫（比毛毛虫要好一些），在“读者陈勇问”的回答里，最后一行“只选取‘TCP/TP’选项”应该是“TCP/IP”。

读者 九戈龙

2001年第3期第67页问题交流栏，读者陈勇问有关拨号上网的问题，包括回答，所有的“拨”字都印成了“拔”，而上面阿牛问题中的“拨”字则是正确的。

热心读者 可可粉914

2001年第3期的第82页广告部分，罗大佑后面的“纪念手册”被印成了“纪念 首 册”，是第一本吗？

北京 高峰

2001年03期，第82页中的第一则广告：“买一送一自2001年1月15日起至2000年2月14日止”应该是：“至2001年2月14日止”才对吧！还有，在此页中，“特卖场：自20011月15日直至2000年2月14日止。”好像也应该是：“2001年1月15日起至2001年2月14日”才对！

广西 eblisc

2001年第3期113页，页码处有错，应为2001.03，而不应该是2001.02。

山东 ll800

2001年第3期中，115页右栏倒数第5、第6行中有两个重复的“的，”，倒数第6行“出 色”中间的空格可能也是排版错误。

上海 凯风

2001年03期第119页上第二栏中第17行错误：“但我相信回（会）起到相反的效果”我想这个一定是别字吧。

北京 小豆芽

2001年第03期中，在开始的黑暗之光广告彩页中，右下角的黑体字应为“韩国经典网络游戏，Q版RPG”，可却写成“Q版RPQ”。119页左边第七行“《盟军敢死队》的续集《深入敌后》”，《盟军敢死队》的续集应该是《使命召唤》。119页右边最后一段第三行“我曾一度认为《盟军敢死队Ⅱ》已经是巅峰作品”，联系上下文看，应是“我曾一度认为《盟军敢死队》已经是巅峰作品”。

北京 刘宇波

2001年第3期《大众软件》第127页《关于“暗黑Ⅱ”的Bug》一文中，“Btizzard”应为“Blizzard”！

新疆 程韬

2001年第3期中，第173页“晶合聊天室”第五行中的《暗黑破坏神》错写成《暗神破坏神》！

读者 mastermind

过年了，首先祝编辑部的各位新年好！

下面是第三期的一些错误。

1.第23页右栏第二段倒数第二行“游览”应为“浏览”。

2.第25页右栏第三行的“味口”应为“胃口”或“口味”。

3.第26页左栏第二行的“原程序”应为“源程序”。

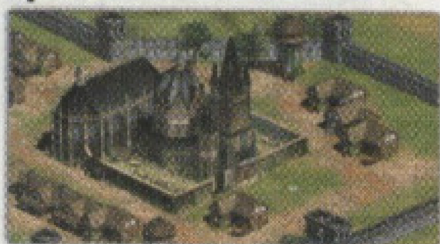
4.第49页左栏倒数第六行的“赛场”应为“赛扬”。

5.第56页右栏第二段第六行的“孤线”应为“弧线”，第八行的“笑嘻笑”应为“笑嘻嘻”或“嘻笑”。

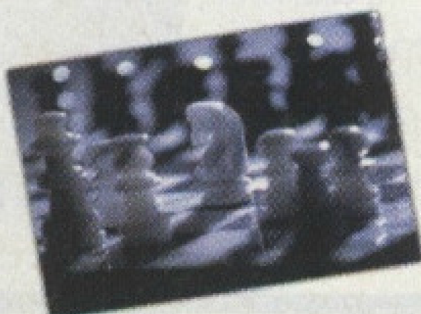
6.第57页右栏第一段第三行的“情神世界”应为“精神世界”。

本刊编辑部

目录





大众软件

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　　长 关家麟
副 社 长 刘贫和（常务） 林菁 高庆生
主　　编 高庆生
副 主 编 裘聿纲
法律顾问 陆智敏
编 辑 部 裘聿纲（主任） 常胜（副主任）
栏目编辑 杨文韬 董汉涛 汪澎 王刚 尹珩 朱俊飞 李广才 彭程 任然
专题记者 王晨 汪铁 余蕾 贾瑞雪
校　　对 郑佛水 杨卫兰 邵学翊
电　　话 (010) 67150982/4/5-207（娱乐组）、208（应用组）
通信地址 北京和平门邮局3056信箱（100051）
美术编辑 祁津忆
本期责编 朱俊飞

广 告 部 李诚（主任） 李怀颖 苏靖 蔡蕊
电　　话 (010) 67150982（4、5）－203
传　　真 (010) 67150983
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电　　话 (010) 67173550
传　　真 (010) 67150881
读者服务部 晶合时代软件技术公司 张友利（总经理）
电　　话 (010) 82634093
邮购中心 北京海淀区苏州街邮局045信箱（100089）
电　　话 (010) 82634107、82634092

美术排版 晶合虹彩多媒体软件制作公司
平面设计师 周延斌 林静 黄莺
印　　刷 中国煤炭工业出版社印刷厂 中国建筑工业出版社印刷厂 深圳利丰雅高印刷有限公司
刊　　号 ISSN 1007-0060 CN11-3751/TN
邮发代号 《大众软件》（82-726） 《大众软件CD》（82-727）
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
国外发行 中国国际图书贸易总公司（北京399信箱）
国外发行代号 6209M
广告许可证 京崇工商广字第0036号

出版日期 2001年3月1日
零 售 价 人民币6.50元/港币13.00元/美元4.66元



TOPTEN











1

星际争霸

2

暗黑破坏神 II

3

仙剑奇侠传

4 生化危机II

5 轩辕剑III

6 剑侠情缘II

7 大航海时代IV

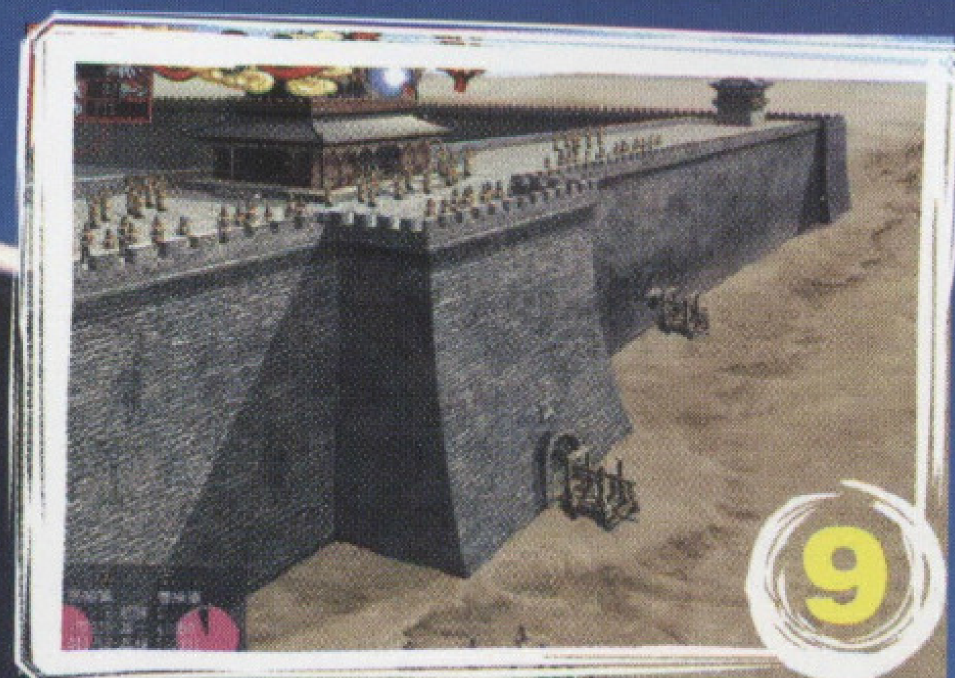
8 盟军敢死队

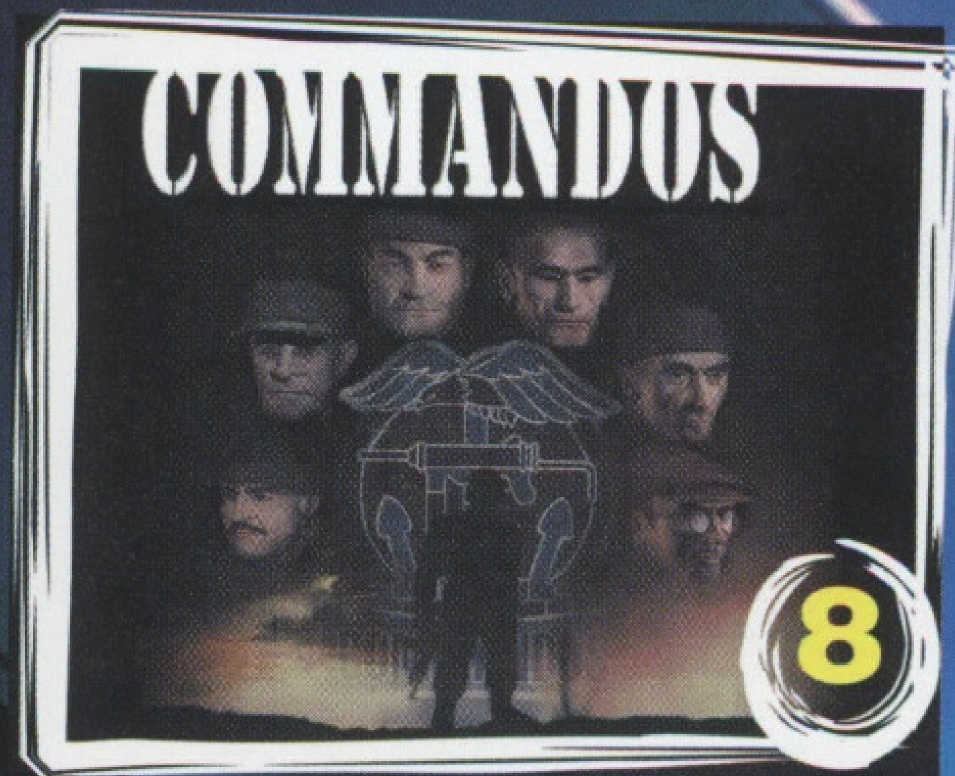
9 三国志VII

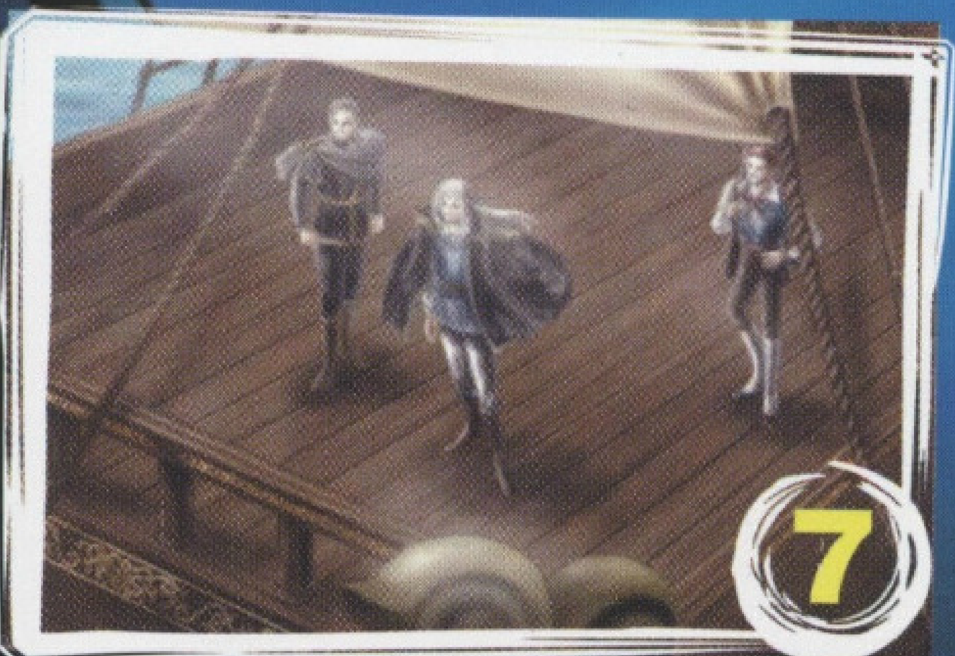
10 傲世三国

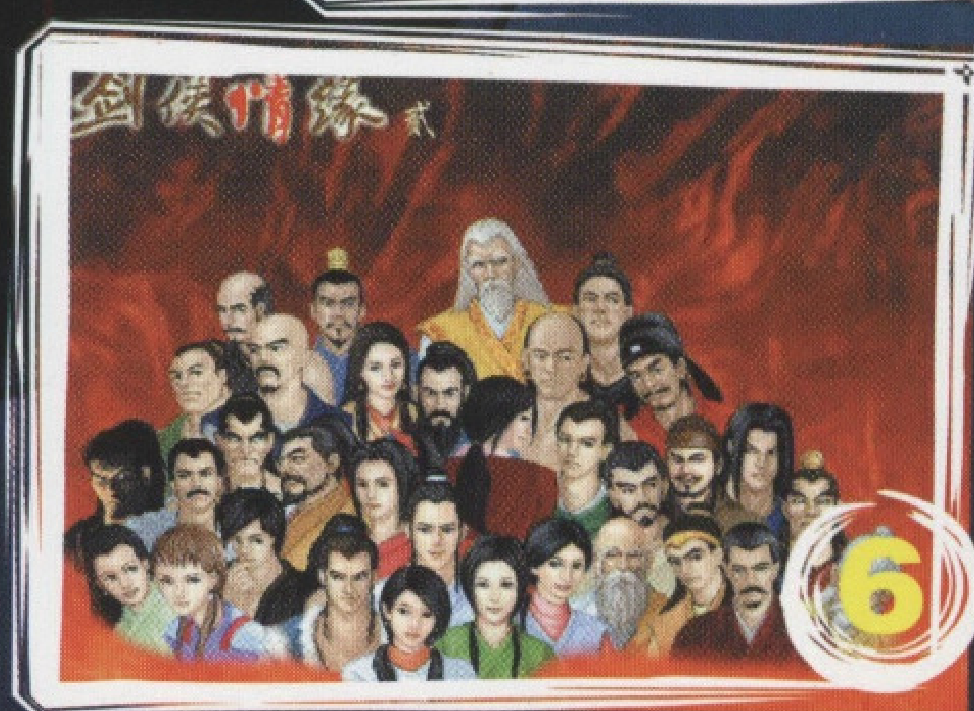












邮发代号：82-726
零售价：￥6.50元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN